

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

VI.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada analisis, desain, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan terhadap 30 responden, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu :

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Anak TK berbasis multimedia telah berhasil dibangun dengan baik sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak TK dalam mempelajari Bahasa Inggris.

VI.2. Saran

Saran dari penulis untuk pembangunan aplikasi ALERIS ini lebih lanjut adalah :

1. Suara yang digunakan sebaiknya menggunakan suara anak-anak sehingga anak-anak lebih tertarik belajar.
2. Dapat ditambahkan beberapa game yang lebih menarik bagi anak TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, 2004, *Mudah dan Cepat Mengolah Audio Menggunakan Audio Cool Edit 2000*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Arliana, S., 2003, *Perencanaan dan Pembuatan Program Aplikasi Ensiklopedia Hewan Prasejarah Berbasis Multimedia*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Chandra, S., 2009, *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Klasifikasi Hewan Berbasis Multimedia*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Chia, H., 2003, *Perancangan dan Pembuatan Program Aplikasi Alkitab Multimedia*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Hendra, D. Y., 2004, *Perencanaan dan Pembuatan Software Ensiklopedi Mamalia Bagi Anak-anak Berbasis Multimedia*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Hermansyah R., 2008, *Perancangan Alat Peraga dalam Belajar Bahasa Inggris untuk Anak Usia 4-6 Tahun*, Skripsi, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Skripsi, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Karuna, S., 2004, *Pendirian Play Group dan Taman Kanak-Kanak di Wisma Permai Tengah*, Jurusan Teknik Industri, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Lenon, J., 2002, *You Belive You Know What Multimedia Is? And What Internet Will Do For You? Well Think Again!*, Journal, Department of Computer Science, University of Auckland, New Zealend.

- Madcoms, 2005, *Seri Panduan Lengkap Macromedia Director MX 2004*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Madcoms, 2008, *Panduan Belajar Desain Grafis CorelDRAW X4*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Melendez, D. E., dkk, 2006, *Development of Educational Multimedia Software for Children with Different Abilities*, Journal, Faculty of Business and Social Sciences, Autonomous University, California.
- Ningsih S. R., 2009, *Pengembangan Sistem Tenses Berbasis Multimedia*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Pangestu, S. S. A., 2005, *Perancangan Interactive Multimedia Sejarah dan Perkembangan Wayang Beber*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Park, D., 2008, *Camtasia Studio 5: The Definitive Guide*, Wordware Publishing.
- Pillai, K. S., 2001, *Multimedia - A developing trend in language teaching*, Journal.
- Pramono, G., 2008, *Manfaat Multimedia Pembelajaran*, Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Prasetya N., 2009, *Kajian Aspek Interior Ruang Belajar dan Bermain Pada Taman Kanak-Kanak di Surakarta*, Skripsi, Jurusan Desain Interior, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Pratama, A. P., 2010, *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Multimedia*, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

- Pujianti, M., 2006, *Pembangunan Game Pembelajaran Bahasa Inggris Double Players Dengan Menggunakan Control Joystick*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Purnama, P., 2003, *Perencanaan dan Pembuatan Program Aplikasi Ensiklopeida Fauna Berbasis Multimedia*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Said, I. M., 2008, *Pengembangan Sarana Pengajaran dengan Sistem Multimedia untuk Menggali Potensi Kecerdasan Anak TK (Studi Kasus : TK Al'Ibrah Sidormor Gresik)*, Jurnal, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik.
- Saptoadji, H., 2008, *Cara Mudah dan Praktis Mengolah Video Menggunakan Ulead Video Studio 7.0*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Saputra, R., 2004, *Perancangan CD Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Sebagai Alat Bantu Pembelajaran untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Sigit, dkk, 2008, *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*, Jurnal, Universitas Negri Semarang.
- Yunita, S. S., 2008, *Pengembangan Aplikasi Jarimatika Untuk Anak TK Berbasis Multimedia*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI ANAK TK BERBASIS MULTIMEDIA (ALERIS)

Disusun oleh:

STEFANY SUTANTO

06 07 04880

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2010

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-ALERIS		1/23
		Revisi		

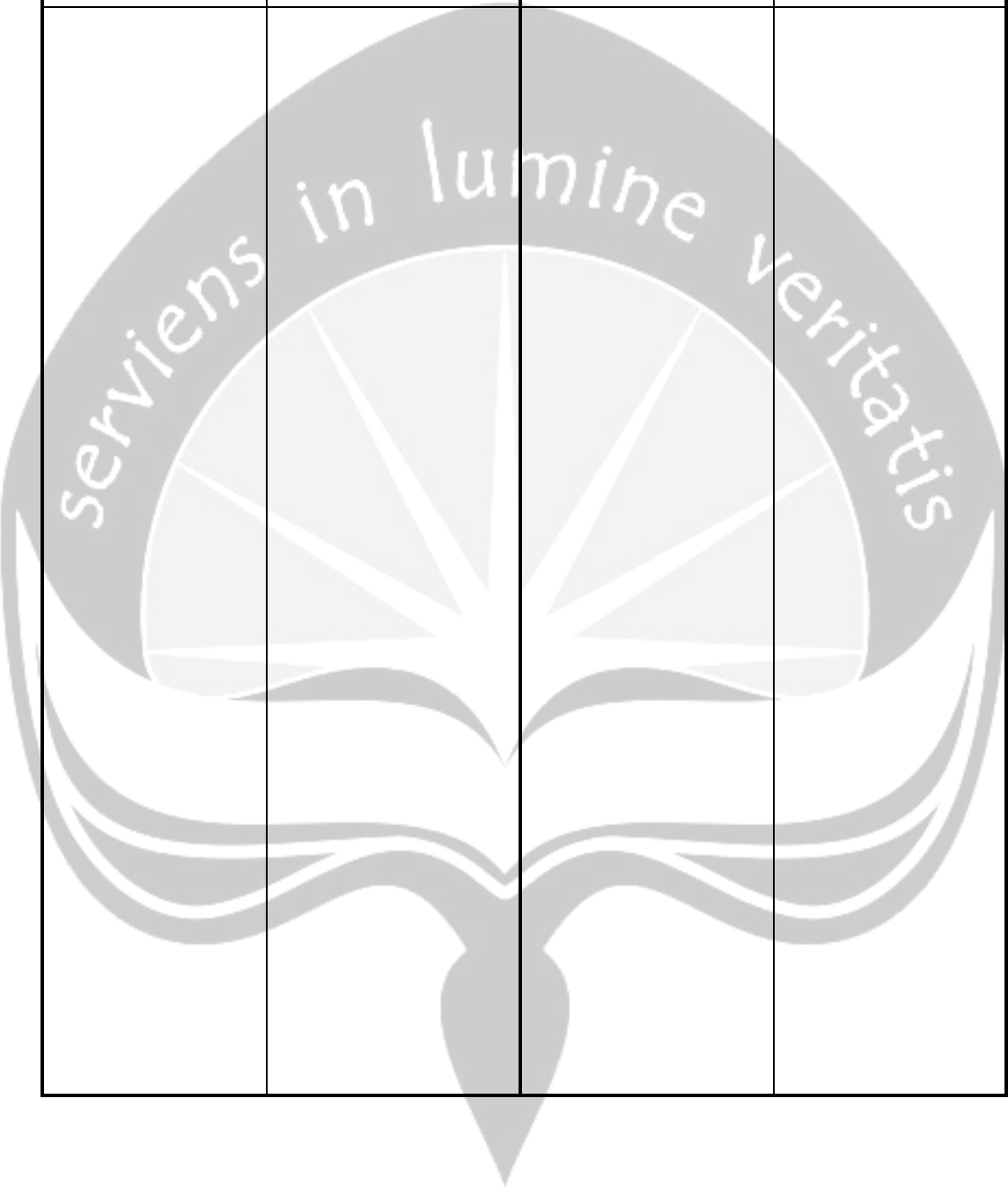
DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	2/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan	6
1.2	Lingkup Masalah	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	6
1.4	Referensi	7
1.5	Deskripsi umum (Overview)	7
2	Deskripsi Kebutuhan.....	8
2.1	Perspektif produk	8
2.2	Fungsi Produk	9
2.3	Karakteristik Pengguna	11
2.4	Batasan-batasan	11
3	Kebutuhan khusus	11
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal	11
3.2	Kebutuhan Fungsionalitas	13
4	Kamus Data	18

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	4/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Daftar Gambar

Gambar 3.1. DFD Level 0 ALERIS.....	14
Gambar 3.2. DFD Level 1 ALERIS.....	15
Gambar 3.3. DFD Level 2 ALERIS proses Study	16
Gambar 3.4. DFD Level 2 ALERIS proses Play	17



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak ALERIS (Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK Berbasis Multimedia) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan perangkat keras, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-ALERIS ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak ALERIS dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menampilkan materi-materi pembelajaran Bahasa Inggris bagi Anak TK.
2. Menampilkan latihan soal sebagai evaluasi belajar.
3. Menampilkan beberapa game (permainan).
4. Menampilkan informasi tentang ALERIS.

Dan berjalan pada lingkungan dengan platform Windows.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	6/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

	perangkat lunak yang akan dikembangkan, yaitu ALERIS.
SKPL-ALERIS-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada ALERIS (Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK Berbasis Multimedia) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk dari perangkat lunak ALERIS.
ALERIS	Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK Berbasis Multimedia.
DFD	<i>Data Flow Diagram</i> merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari <i>input</i> menjadi <i>output</i> .

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Suryadharma Christine Kurnia, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak APBJ, Universitas Atmajaya Yogyakarta.
2. Bennet Simon, McRobb Steve, Farmer Ray, *Object-Oriented System Analysis and Design Using UML*, McGraw-Hill Companies, 2002.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini berisi tentang penjelasan mengenai aplikasi ALERIS yang akan dibuat. Dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	7/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak ALERIS yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak ALERIS tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak ALERIS yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

ALERIS merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu anak-anak TK (Taman Kanak-Kanak) dalam mempelajari Bahasa Inggris. Aplikasi ini meliputi pemberian materi dalam Bahasa Inggris, beberapa latihan soal menyangkut materi yang telah diberikan dan beberapa permainan bagi anak-anak.

Aplikasi berbasis multimedia ini dikembangkan dengan menggunakan Adobe Flash CS 3 (Actionscript 3) dan beberapa tools pendukung lainnya.

Dalam perangkat lunak ini pengguna akan berinteraksi dengan sistem menggunakan *mouse* dan *keyboard* melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*). Secara garis besar, proses diawali dengan melakukan *request* terhadap

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	8/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

pilihan menu-menu yang ada untuk menuju ke halaman yang diinginkan.

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak ALERIS adalah sebagai berikut :

1. Fungsi *Study* (**SKPL-ALERIS-001**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran dalam aplikasi ini. Semua materi pembelajaran disajikan dalam Bahasa Inggris.

Fungsi *Study* meliputi :

a. Fungsi *Alphabet* (**SKPL-ALERIS-001-01**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi pengenalan alphabet (abjad) .

b. Fungsi *Number* (**SKPL-ALERIS-001-02**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi pengenalan angka .

c. Fungsi *Color* (**SKPL-ALERIS-001-03**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi pengenalan warna .

d. Fungsi *Body* (**SKPL-ALERIS-001-04**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi pengenalan nama organ tubuh manusia .

e. Fungsi *Fruit* (**SKPL-ALERIS-001-05**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi pengenalan nama buah-buahan .

f. Fungsi *Vegetable* (**SKPL-ALERIS-001-06**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi pengenalan nama sayuran .

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	9/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

g. Fungsi *Animal* (**SKPL-ALERIS-001-07**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi pengenalan nama hewan.

h. Fungsi *Transportation* (**SKPL-ALERIS-001-03**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi pengenalan nama alat transportasi.

2. Fungsi *Exercise* (**SKPL-ALERIS-002**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memberikan soal-soal latihan dari semua materi yang dibahas.

3. Fungsi *Play* (**SKPL-ALERIS-003**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memberikan beberapa permainan bagi pengguna.

a. Fungsi *Match Shape* (**SKPL-ALERIS-003-01**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan permainan dimana pengguna harus mencocokkan benda ke dalam frame yang sesuai dengan bentuk benda tersebut.

b. Fungsi *Puzzle* (**SKPL-ALERIS-003-02**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan permainan dimana pengguna harus menyusun puzzle dari potongan-potongan puzzle sehingga membentuk suatu gambar yang utuh.

4. Fungsi *About* (**SKPL-ALERIS-004**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memberikan informasi sekilas mengenai perangkat lunak ALERIS ini.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	10/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak ALERIS (khususnya anak-anak) yaitu memahami pengoperasian komputer secara dasar (penggunaan mouse).

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak ALERIS tersebut adalah :

1. Kebijaksanaan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak ALERIS.

2. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak ALERIS meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras dan antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna akan berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan pada layar komputer berbasis multimedia yaitu menggabungkan teks, gambar, animasi, suara dan video sehingga memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	11/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ALERIS adalah sebuah laptop Toshiba dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor Intel Atom N270 1,6 GHz
2. Mouse
3. Speaker eksternal

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pengembangan perangkat lunak ALERIS adalah sebagai berikut :

1. Nama : Windows XP/Vista/7
Sumber : Microsoft

Sebagai sistem operasi dimana perangkat lunak ALERIS dijalankan.

2. Nama : Flash CS 3
Sumber : Adobe

Sebagai tools utama yang digunakan untuk membangun perangkat lunak ALERIS.

3. Nama : Photoshop CS 3
Sumber : Adobe

Sebagai tool yang digunakan dalam pembuatan gambar/tulisan perangkat lunak ALERIS.

4. Nama : Corel Draw X4
Sumber : Corel.

Sebagai tool yang digunakan dalam pembuatan gambar/tulisan perangkat lunak ALERIS.

5. Nama : Speech Synthesizer 5.0
Sumber : Caltrox.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	12/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Sebagai tool yang digunakan untuk pengolahan suara pada perangkat lunak ALERIS.

6. Nama : Cool Edit Pro 3.6
Sumber : Syntrillium.

Sebagai tool yang digunakan untuk pengolahan suara pada perangkat lunak ALERIS.

7. Nama : Camtasia Studio 7
Sumber : TechSmith.

Sebagai tool yang untuk pengambilan video pada aktivitas desktop komputer.

8. Nama : Ulead Video Studio 11
Sumber : Ulead.

Sebagai tool yang digunakan untuk pengolahan video pada perangkat lunak ALERIS.

3.2 Kebutuhan Fungsionalitas

3.2.1 Aliran Informasi

3.2.1.1 DFD Level 0 ALERIS

3.2.1.1.1 Entitas Data

Entitas eksternal data yang terlibat dalam pembangunan perangkat lunak ALERIS ini adalah user (siswa TK).

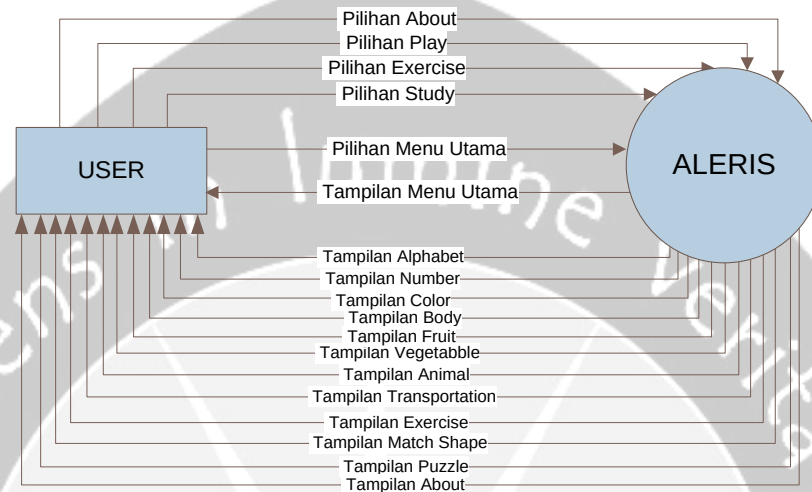
3.2.1.1.2 Proses

Proses yang terjadi dalam perangkat lunak ALERIS ini yaitu memilih salah satu menu dari semua menu yang disediakan oleh aplikasi, kemudian diproses menjadi informasi yang dikehendaki. Setelah proses maka akan ditampilkan menu sesuai yang diinginkan user.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	13/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.2.1.1.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak ALERIS dapat dilihat pada Gambar 3.1 DFD Level 0.



Gambar 3.1. DFD Level 0 ALERIS

3.2.1.2 DFD Level 1 ALERIS

3.2.1.2.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sama dengan entitas data yang ada pada DFD Level 0 yaitu user.

3.2.1.2.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD level 1 ini mencakup 4 proses yaitu:

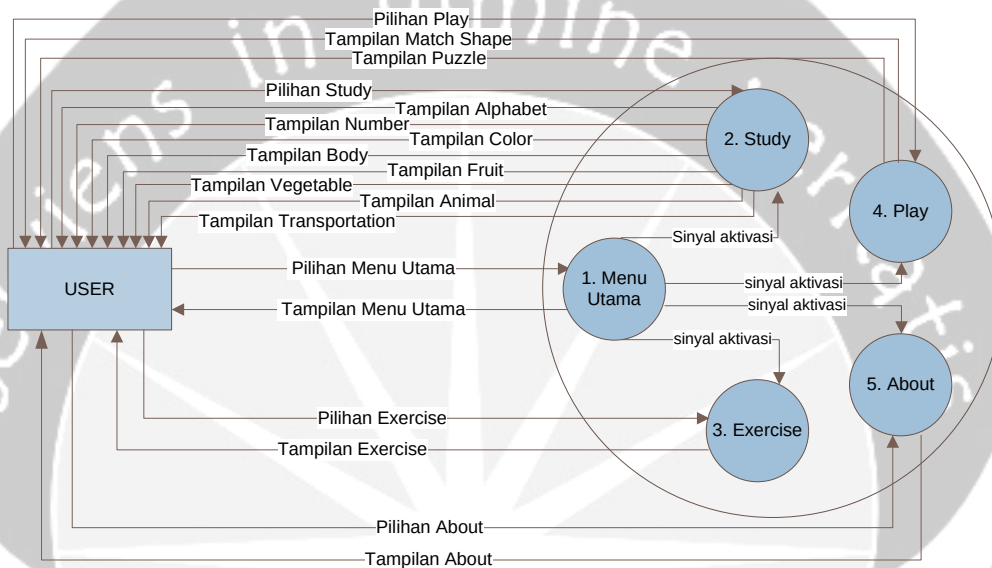
1. Menu Study adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu Study yang terdiri dari 8 menu Study di dalamnya.
2. Menu Exercise adalah suatu proses untuk menampilkan soal latihan.
3. Menu Play adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu Play yang terdiri dari 2 menu Play di dalamnya.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	14/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Menu About adalah suatu proses untuk menampilkan informasi sekilas perangkat lunak ALERIS.

3.2.1.2.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak ALERIS dapat dilihat pada Gambar 3.2 DFD Level 1.



Gambar 3.2. DFD Level 1 ALERIS

3.2.1.3 DFD Level 2 ALERIS Proses Study

3.2.1.3.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sama dengan entitas data yang ada pada DFD Level 1 yaitu user.

3.2.1.3.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD level 2 ALERIS Proses Study yaitu:

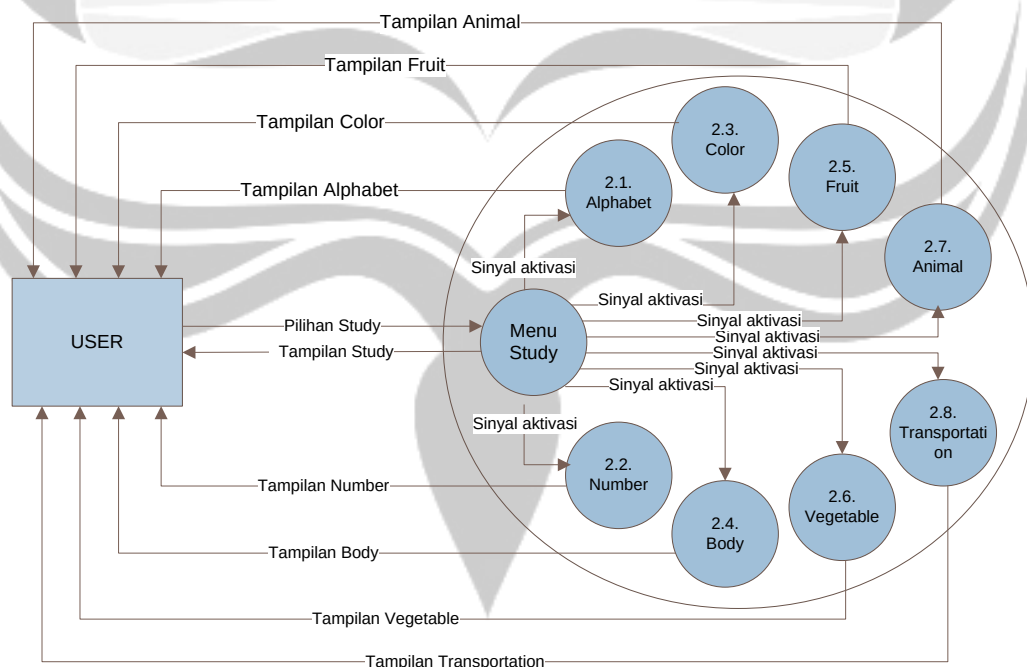
1. Alphabet adalah proses untuk menampilkan materi alphabet (abjad).
2. Number adalah proses untuk menampilkan materi angka.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	15/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Color adalah proses untuk menampilkan materi nama macam-macam warna.
4. Body adalah proses untuk menampilkan materi nama organ tubuh manusia.
5. Fruit adalah proses untuk menampilkan materi nama buah-buahan.
6. Vegetable adalah proses untuk menampilkan materi nama sayuran.
7. Animal adalah proses untuk menampilkan materi nama hewan.
8. Transportation adalah proses untuk menampilkan materi nama alat transportasi.

3.2.1.3.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat Lunak ALERIS dapat dilihat pada Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses Study.



Gambar 3.3. DFD Level 2 ALERIS proses Study

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	16/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.2.1.4 DFD Level 2 ALERIS Proses Play

3.2.1.4.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sama dengan entitas data yang ada pada DFD Level 1 yaitu user.

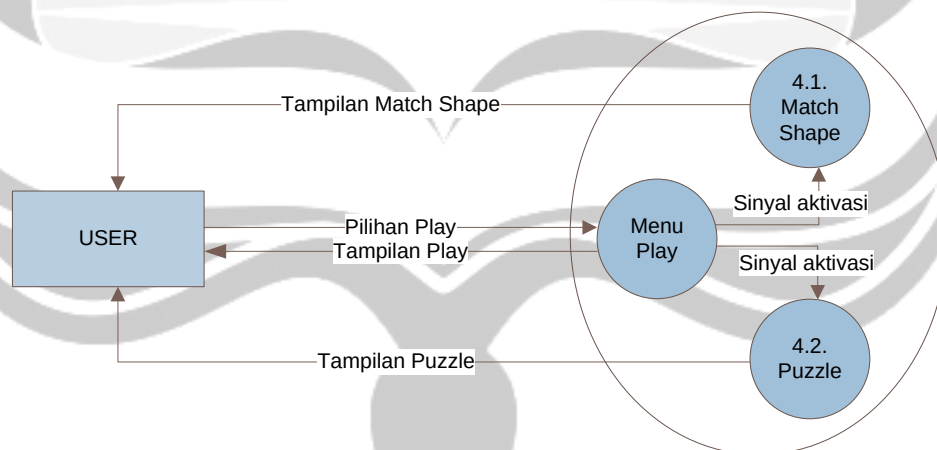
3.2.1.4.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD level 2 ALERIS Proses Study yaitu:

1. Match Shape adalah proses untuk menampilkan permainan match shape (mencocokkan bentuk).
2. Puzzle adalah proses untuk menampilkan permainan menyusun puzzle.

3.2.1.4.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat Lunak ALERIS dapat dilihat pada Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Play.



Gambar 3.4. DFD Level 2 ALERIS proses Play

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	17/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4 Kamus Data

Kamus Data berdasar DFD yang dibuat adalah:

Nama Data : Pilihan Study - Alphabet
Deskripsi : Pilihan menu Study - Alphabet yang dipilih user untuk ditampilkan
Dari : User
Ke : Proses Study
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Study - Alphabet
Deskripsi : Tampilan menu Study - Alphabet yang dipilih user untuk ditampilkan
Dari : Proses Study
Ke : User
Struktur Data : .as

Nama Data : Pilihan Study - Number
Deskripsi : Pilihan menu Study - Number yang dipilih user untuk ditampilkan
Dari : User
Ke : Proses Study
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Study - Number
Deskripsi : Tampilan menu Study - Number yang dipilih user untuk ditampilkan
Dari : Proses Study
Ke : User
Struktur Data : .as

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	18/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Nama Data : Pilihan Study - Color
Deskripsi : Pilihan menu Study - Color yang dipilih
user untuk ditampilkan

Dari : User
Ke : Proses Study
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Study - Color
Deskripsi : Tampilan menu Study - Color yang dipilih
user untuk ditampilkan

Dari : Proses Study
Ke : User
Struktur Data : .as

Nama Data : Pilihan Study - Body
Deskripsi : Pilihan menu Study - Body yang dipilih
user untuk ditampilkan

Dari : User
Ke : Proses Study
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Study - Body
Deskripsi : Tampilan menu Study - Body yang dipilih
user untuk ditampilkan

Dari : Proses Study
Ke : User
Struktur Data : .as

Nama Data : Pilihan Study - Fruit

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	19/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Deskripsi : Pilihan menu Study - Fruit yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses Study

Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Study - Fruit

Deskripsi : Tampilan menu Study - Fruit yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Proses Study

Ke : User

Struktur Data : .as

Nama Data : Pilihan Study - Vegetable

Deskripsi : Pilihan menu Study - Vegetable yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses Study

Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Study - Vegetable

Deskripsi : Tampilan menu Study - Vegetable yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Proses Study

Ke : User

Struktur Data : .as

Nama Data : Pilihan Study - Animal

Deskripsi : Pilihan menu Study - Animal yang dipilih user untuk ditampilkan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	20/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Dari : User
Ke : Proses Study
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Study - Animal
Deskripsi : Tampilan menu Study - Animal yang
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Proses Study
Ke : User
Struktur Data : .as

Nama Data : Pilihan Study - Transportation
Deskripsi : Pilihan menu Study - Transportation yang
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User
Ke : Proses Study
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Study - Transportation
Deskripsi : Tampilan menu Study - Transportation
yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Proses Study
Ke : User
Struktur Data : .as

Nama Data : Pilihan Exercise
Deskripsi : Pilihan menu Exercise yang dipilih user
untuk ditampilkan

Dari : User

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	21/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Ke : Proses Exercise

Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Exercise

Deskripsi : Tampilan menu Exercise yang dipilih user
untuk ditampilkan

Dari : Proses Exercise

Ke : User

Struktur Data : .as

Nama Data : Pilihan Play - Match Shape

Deskripsi : Pilihan menu Play - Match Shape yang
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses Play

Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Play - Match Shape

Deskripsi : Tampilan menu Play - Match Shape yang
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Proses Play

Ke : User

Struktur Data : .as

Nama Data : Pilihan Play - Puzzle

Deskripsi : Pilihan menu Play - Puzzle yang dipilih
user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses Play

Struktur Data : Boolean

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	22/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



Nama Data : Tampilan Play - Puzzle
Deskripsi : Tampilan menu Play - Puzzle yang dipilih user untuk ditampilkan
Dari : Proses Play
Ke : User
Struktur Data : .as

Nama Data : Pilihan About
Deskripsi : Pilihan menu About yang dipilih user untuk ditampilkan
Dari : User
Ke : Proses About
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan About
Deskripsi : Tampilan menu About yang dipilih user untuk ditampilkan
Dari : Proses About
Ke : User
Struktur Data : .as

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ALERIS	23/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI ANAK TK BERBASIS MULTIMEDIA (ALERIS)

Disusun oleh:

STEFANY SUTANTO

06 07 04880

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2010

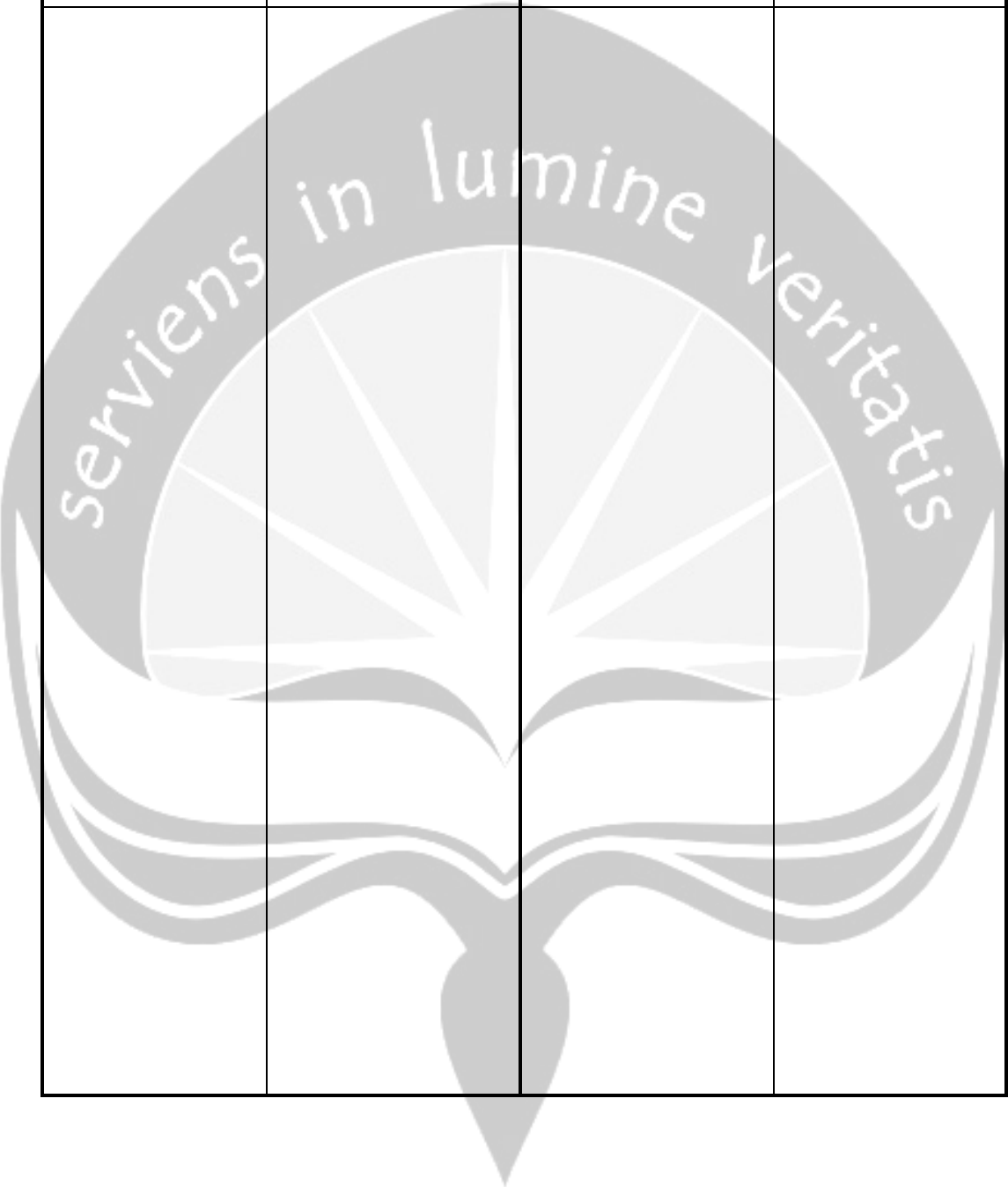
	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-ALERIS		1/47
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

Daftar Isi

1	Pendahuluan	8
1.1	Tujuan	8
1.2	Ruang Lingkup	8
1.3	Definisi dan Akronim	8
1.4	Referensi	9
2	Dekomposisi Model	9
2.1	Rancangan Arsitektur	9
3	Rancangan Arsitektur	10
3.1	Antarmuka Halaman Intro	10
3.2	Antarmuka halaman Main Menu	10
3.2.1	Deskripsi Tombol Close	11
3.2.2	Deskripsi Tombol Home	11
3.2.3	Deskripsi Tombol Study	12
3.2.4	Deskripsi Tombol Study (Kanan)	12
3.2.5	Deskripsi Tombol Exercise	12
3.2.6	Deskripsi Tombol Exercise (Kanan)	12
3.2.7	Deskripsi Tombol Play	13
3.2.8	Deskripsi Tombol Play (Kanan)	13
3.2.9	Deskripsi Tombol About	13
3.3	Antarmuka Halaman Study	14
3.3.1	Deskripsi Tombol Alphabet	14
3.3.2	Deskripsi Tombol Number	15
3.3.3	Deskripsi Tombol Color	15
3.3.4	Deskripsi Tombol Body	15
3.3.5	Deskripsi Tombol Fruit	15
3.3.6	Deskripsi Tombol Vegetable	16
3.3.7	Deskripsi Tombol Animal	16
3.3.8	Deskripsi Tombol Transportation	16
3.3.9	Deskripsi Tombol Back	16
3.4	Antarmuka Halaman Alphabet	17
3.4.1	Deskripsi Tombol Alphabet (A-Z)	17
3.4.2	Deskripsi Tombol Back	18
3.5	Antarmuka Halaman Number	18
3.5.1	Deskripsi Tombol Previous	18
3.5.2	Deskripsi Tombol PlaySound	19
3.5.3	Deskripsi Tombol Next	19
3.5.4	Deskripsi Tombol Back	19
3.6	Antarmuka Halaman Color	20
3.6.1	Deskripsi Tombol Black	20
3.6.2	Deskripsi Tombol Orange	21
3.6.3	Deskripsi Tombol Purple	21
3.6.4	Deskripsi Tombol Blue	21
3.6.5	Deskripsi Tombol White	21

3.6.6	Deskripsi Tombol Red.....	22
3.6.7	Deskripsi Tombol Brown.....	22
3.6.8	Deskripsi Tombol Pink.....	22
3.6.9	Deskripsi Tombol Yellow.....	22
3.6.10	Deskripsi Tombol Green.....	23
3.6.11	Deskripsi Tombol Back.....	23
3.7	Antarmuka Halaman Body.....	23
3.7.1	Deskripsi Tombol Ear.....	24
3.7.2	Deskripsi Tombol Lip.....	24
3.7.3	Deskripsi Tombol Neck.....	25
3.7.4	Deskripsi Tombol Arm.....	25
3.7.5	Deskripsi Tombol Hand.....	25
3.7.6	Deskripsi Tombol Foot.....	25
3.7.7	Deskripsi Tombol Hair.....	26
3.7.8	Deskripsi Tombol Eye.....	26
3.7.9	Deskripsi Tombol Nose.....	26
3.7.10	Deskripsi Tombol Teeth.....	26
3.7.11	Deskripsi Tombol Finger.....	27
3.7.12	Deskripsi Tombol Leg.....	27
3.7.13	Deskripsi Tombol Back.....	27
3.8	Antarmuka Halaman Fruit.....	27
3.8.1	Deskripsi Tombol Mango.....	28
3.8.2	Deskripsi Tombol Grape.....	28
3.8.3	Deskripsi Tombol orange.....	29
3.8.4	Deskripsi Tombol Strawberry.....	29
3.8.5	Deskripsi Tombol Watermelon.....	29
3.8.6	Deskripsi Tombol Pineapple.....	29
3.8.7	Deskripsi Tombol Melon.....	30
3.8.8	Deskripsi Tombol Banana.....	30
3.8.9	Deskripsi Tombol Apple.....	30
3.8.10	Deskripsi Tombol Papaya.....	30
3.8.11	Deskripsi Tombol Back.....	31
3.9	Antarmuka Halaman Vegetable.....	31
3.9.1	Deskripsi Tombol Carrot.....	32
3.9.2	Deskripsi Tombol Broccoli.....	32
3.9.3	Deskripsi Tombol Onion.....	32
3.9.4	Deskripsi Tombol Cabbage.....	32
3.9.5	Deskripsi Tombol Cucumber.....	33
3.9.6	Deskripsi Tombol Spinach.....	33
3.9.7	Deskripsi Tombol Paprika.....	33
3.9.8	Deskripsi Tombol Potato.....	33
3.9.9	Deskripsi Tombol Corn.....	34
3.9.10	Deskripsi Tombol Tomato.....	34
3.9.11	Deskripsi Tombol Back.....	34
3.10	Antarmuka Halaman Animal.....	34
3.10.1	Deskripsi Tombol Mouse.....	35
3.10.2	Deskripsi Tombol Dog.....	35

3.10.3	Deskripsi Tombol Elephant	36
3.10.4	Deskripsi Tombol Frog	36
3.10.5	Deskripsi Tombol Bird	36
3.10.6	Deskripsi Tombol Penguin	36
3.10.7	Deskripsi Tombol Lion	37
3.10.8	Deskripsi Tombol Duck	37
3.10.9	Deskripsi Tombol Fox	37
3.10.10	Deskripsi Tombol Cat	37
3.10.11	Deskripsi Tombol Back	38
3.11	Antarmuka Halaman Transportation.....	38
3.11.1	Deskripsi Tombol Plane	39
3.11.2	Deskripsi Tombol Car	39
3.11.3	Deskripsi Tombol Ship	39
3.11.4	Deskripsi Tombol Helicopter	39
3.11.5	Deskripsi Tombol Bus	40
3.11.6	Deskripsi Tombol Train	40
3.11.7	Deskripsi Tombol Back	40
3.12	Antarmuka Halaman Exercise.....	40
3.12.1	Deskripsi Tombol Answer	41
3.12.2	Deskripsi Tombol Back	41
3.13	Antarmuka Halaman Play.....	42
3.13.1	Deskripsi Tombol Match Shape	42
3.13.2	Deskripsi Tombol Puzzle	43
3.13.3	Deskripsi Tombol Back	43
3.14	Antarmuka Halaman Match Shape.....	43
3.14.1	Deskripsi Tombol Shape	44
3.14.2	Deskripsi Tombol Back	44
3.15	Antarmuka Halaman Puzzle.....	45
3.15.1	Deskripsi Tombol Piece	45
3.15.2	Deskripsi Tombol Back	46
3.16	Antarmuka Halaman About.....	46
3.16.1	Deskripsi Video About	46
3.16.2	Deskripsi Tombol Back	47

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur.....	9
Gambar 3.1 Antarmuka Halaman Intro.....	10
Gambar 3.2 Antarmuka Halaman Main Menu.....	11
Gambar 3.3 Antarmuka Halaman Study.....	14
Gambar 3.4 Antarmuka Halaman Alphabet.....	17
Gambar 3.5 Antarmuka Halaman Number.....	18
Gambar 3.6 Antarmuka Halaman Color.....	20
Gambar 3.7 Antarmuka Halaman Body.....	24
Gambar 3.8 Antarmuka Halaman Fruit.....	28
Gambar 3.9 Antarmuka Halaman Vegetable.....	31
Gambar 3.10 Antarmuka Halaman Animal.....	35
Gambar 3.11 Antarmuka Halaman Transportation.....	38
Gambar 3.12 Antarmuka Halaman Exercise.....	41
Gambar 3.13 Antarmuka Halaman Play.....	42
Gambar 3.14 Antarmuka Halaman Match Shape.....	44
Gambar 3.15 Antarmuka Halaman Puzzle.....	45
Gambar 3.16 Antarmuka Halaman About.....	46

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Anak TK Berbasis Multimedia (ALERIS) ini bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak ALERIS dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menampilkan materi-materi pembelajaran dalam ALERIS.
2. Menampilkan latihan soal sebagai evaluasi belajar.
3. Menampilkan beberapa game (permainan).
4. Menampilkan informasi tentang ALERIS.

Dan berjalan pada lingkungan dengan platform Windows.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
DPPL-ALERIS-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada ALERIS dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.

ALERIS	Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK Berbasis Multimedia.
--------	--

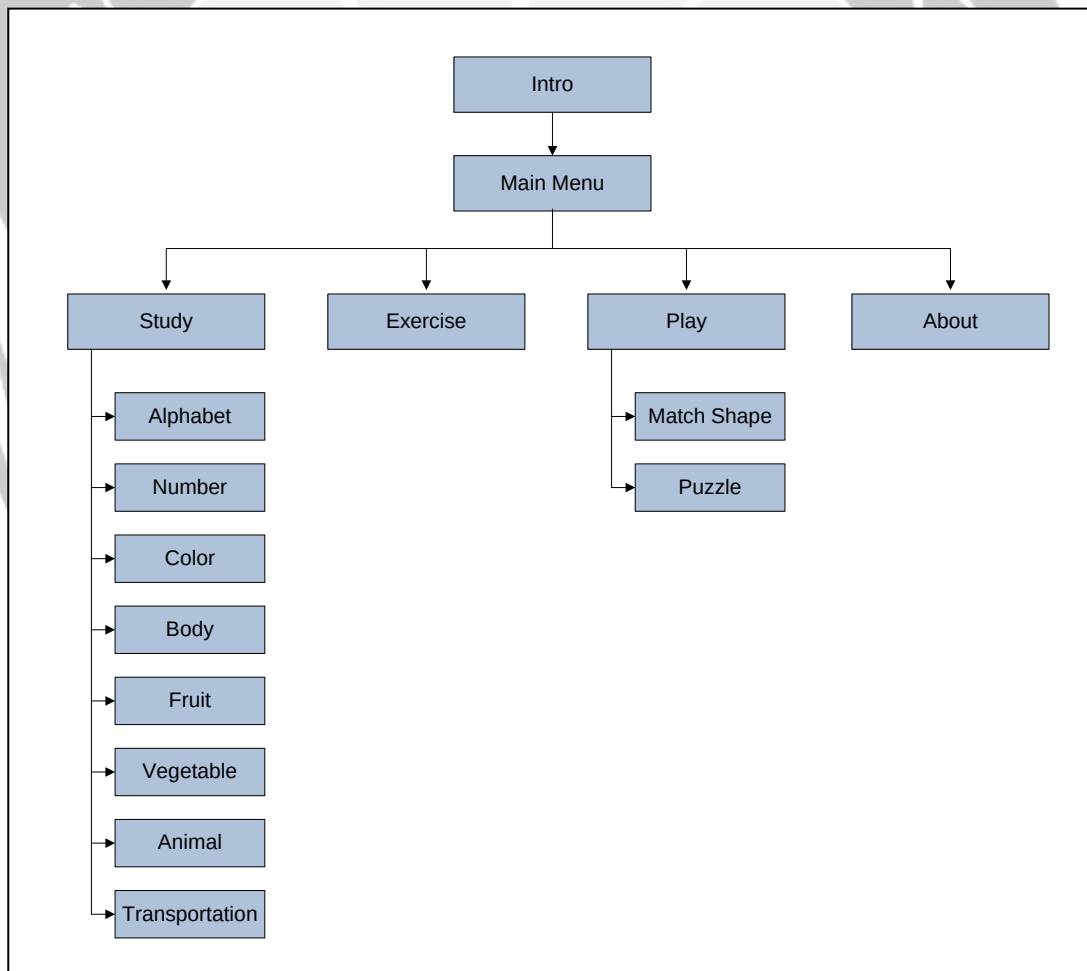
1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Sutanto Stefany, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak ALERIS, Universitas Atmajaya Yogyakarta 2010.

2 Dekomposisi Model

2.1 Rancangan Arsitektur

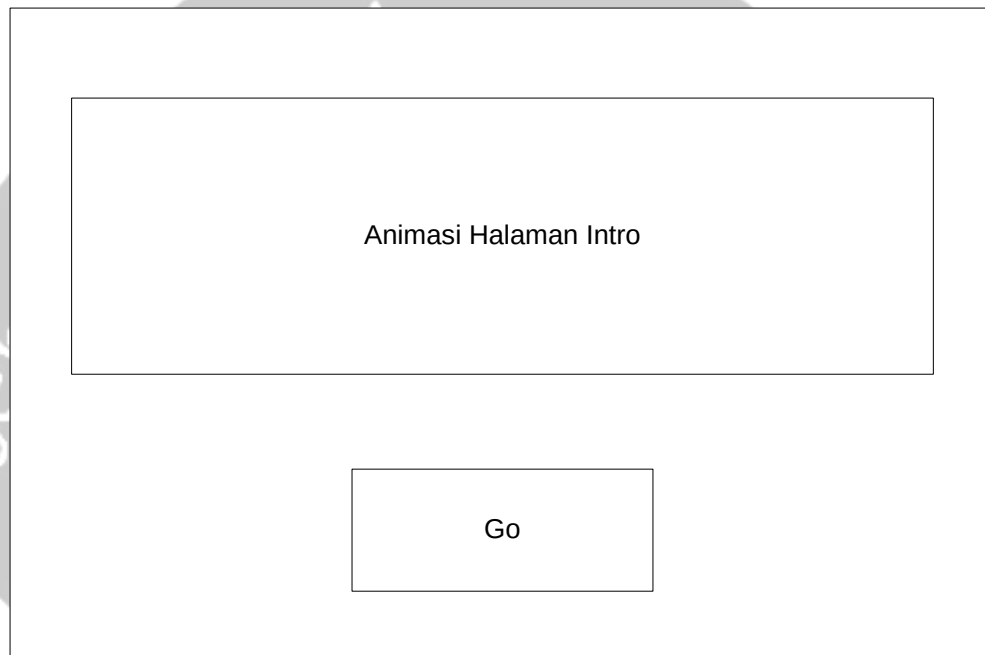


Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur

3 Rancangan Arsitektur

3.1 Antarmuka Halaman Intro

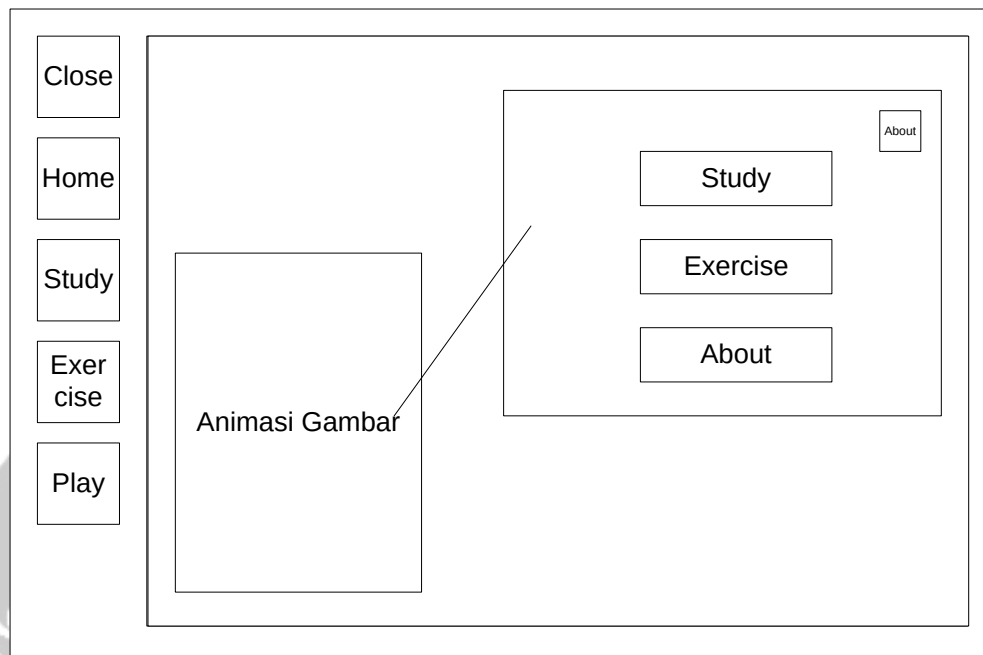
Antarmuka Halaman Intro merupakan halaman pembuka dari aplikasi ALERIS. Perancangan antarmuka Halaman Intro dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Antarmuka Halaman Intro

3.2 Antarmuka halaman Main Menu

Antarmuka Halaman Main Menu merupakan halaman utama yang berisi menu utama program dari aplikasi ALERIS. Perancangan antarmuka Halaman Main Menu dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Antarmuka Halaman Main Menu

3.2.1 Deskripsi Tombol Close

Tombol Close merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari aplikasi. Untuk selanjutnya tombol Close akan berada disetiap halaman yang ada.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
    halt
end
```

3.2.2 Deskripsi Tombol Home

Tombol Home merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka halaman main menu. Untuk selanjutnya tombol Home akan berada disetiap halaman yang ada.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
    go to "Home"
end
```

3.2.3 Deskripsi Tombol Study

Tombol Study merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Study. Untuk selanjutnya tombol Study akan berada disetiap halaman yang ada.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Study"  
end
```

3.2.4 Deskripsi Tombol Study (Kanan)

Tombol Study (sebelah kanan) merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Study (sama seperti fungsi tombol Study sebelah kiri). Tombol Study ini hanya akan ditampilkan pada halaman ini saja.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Study"  
end
```

3.2.5 Deskripsi Tombol Exercise

Tombol Exercise merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Exercise. Untuk selanjutnya tombol Exercise akan berada disetiap halaman yang ada.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Exercise"  
end
```

3.2.6 Deskripsi Tombol Exercise (Kanan)

Tombol Exercise (sebelah kanan) merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman

Exercise (sama seperti fungsi tombol Exercise sebelah kiri). Tombol Exercise ini hanya akan ditampilkan pada halaman ini saja.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Exercise"
end
```

3.2.7 Deskripsi Tombol Play

Tombol Play merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Play. Untuk selanjutnya tombol Play akan berada disetiap halaman yang ada.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Play"
end
```

3.2.8 Deskripsi Tombol Play (Kanan)

Tombol Play (sebelah kanan) merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Play (sama seperti fungsi tombol Play sebelah kiri). Tombol Play ini hanya akan ditampilkan pada halaman ini saja.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Play"
end
```

3.2.9 Deskripsi Tombol About

Tombol About merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman About

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
```

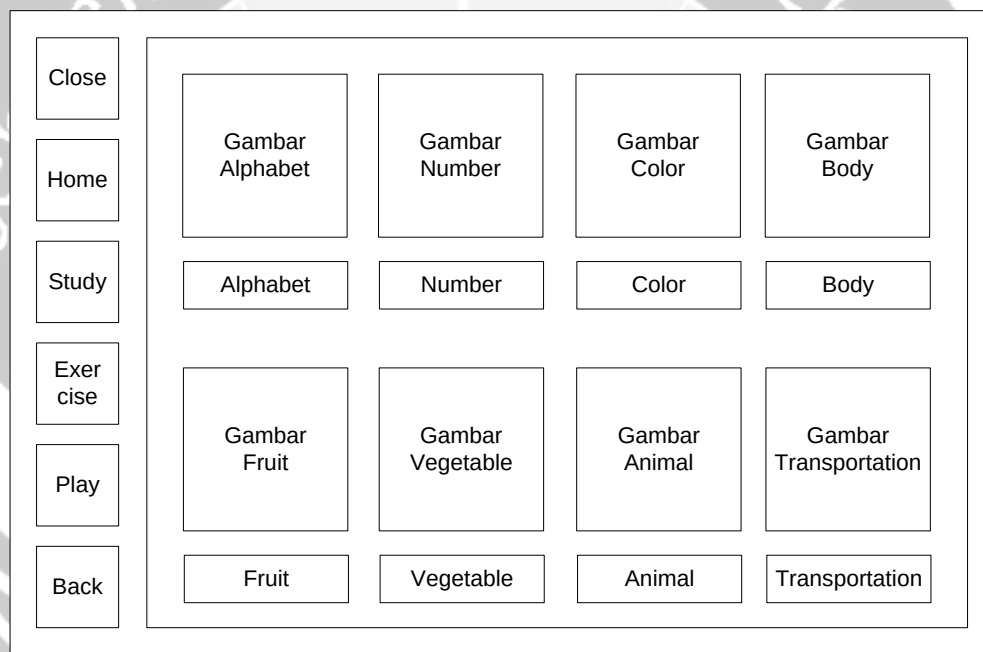
```

go to "About"
end

```

3.3 Antarmuka Halaman Study

Antarmuka Halaman Study merupakan halaman yang memberikan pilihan untuk menampilkan pilihan menu dari Study yaitu Alphabet, Number, Color, Body, Fruit, Vegetable, Animal dan Transportation. Perancangan antarmuka Halaman Study dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Antarmuka Halaman Study

3.3.1 Deskripsi Tombol Alphabet

Tombol Alphabet merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Alphabet.

Secara prosedural:

```

on mouseUp me
go to "Alphabet"
end

```

3.3.2 Deskripsi Tombol Number

Tombol Number merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Number.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Number"
end
```

3.3.3 Deskripsi Tombol Color

Tombol Color merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Color.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Color"
end
```

3.3.4 Deskripsi Tombol Body

Tombol Body merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Body.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Body"
end
```

3.3.5 Deskripsi Tombol Fruit

Tombol Fruit merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Fruit.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Fruit"
end
```

3.3.6 Deskripsi Tombol Vegetable

Tombol Vegetable merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Vegetable.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Vegetable"
end
```

3.3.7 Deskripsi Tombol Animal

Tombol Animal merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Animal.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Animal"
end
```

3.3.8 Deskripsi Tombol Transportation

Tombol Transportation merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan Halaman Transportation.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Transportation"
end
```

3.3.9 Deskripsi Tombol Back

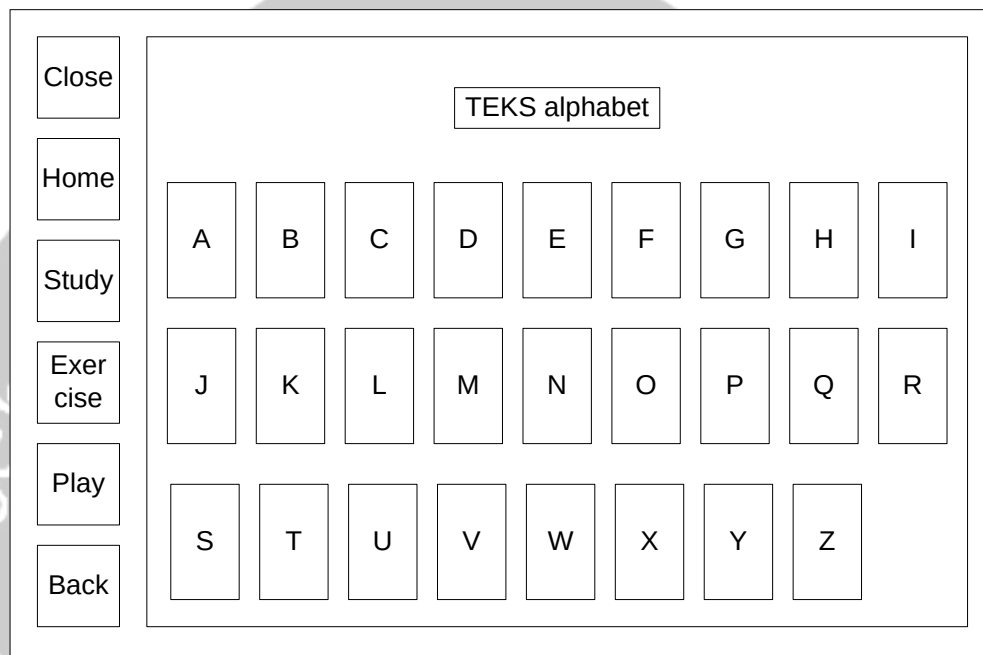
Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu Main Menu.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "mainMenu"
end
```

3.4 Antarmuka Halaman Alphabet

Antarmuka Halaman Alphabet merupakan halaman yang menampilkan Alphabet A hingga Z. Perancangan antarmuka Halaman Alphabet dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Antarmuka Halaman Alphabet

3.4.1 Deskripsi Tombol Alphabet (A-Z)

Tombol Huruf Alphabet (A-Z) merupakan tombol yang digunakan untuk memberitahukan cara pengucapan alphabet dalam bahasa Inggris. Jika tombol diklik, maka akan ditampilkan sebuah gambar benda yang diawali dengan huruf alphabet yang diklik beserta cara pengejaan nama benda tersebut.

Secara prosedural, sebagai contoh untuk tombol A:

```
on mouseUp me  
  go to "alphabet-a"  
  sound-a.play()  
end
```

3.4.2 Deskripsi Tombol Back

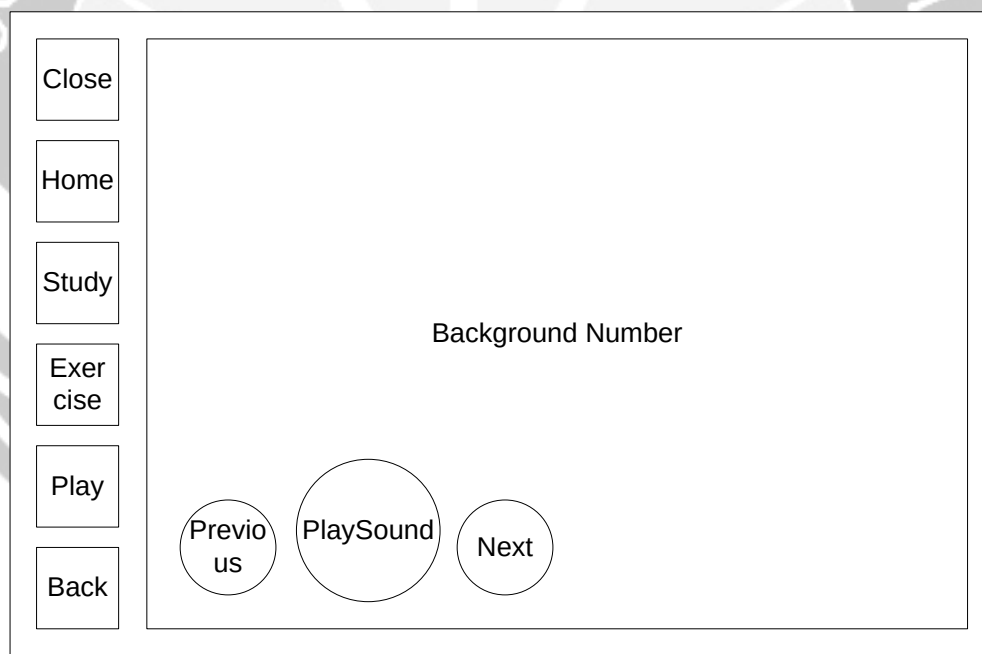
Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu Study.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Study"  
end
```

3.5 Antarmuka Halaman Number

Antarmuka Halaman Number merupakan halaman yang menampilkan Halaman Angka dari angka 1 sampai dengan 10. Perancangan antarmuka Halaman Number dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Antarmuka Halaman Number

3.5.1 Deskripsi Tombol Previous

Tombol Previous merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar angka sebelumnya. Sebagai contoh, jika halaman yang ditampilkan saat ini adalah

halaman angka 2, maka ketika tombol ini diklik akan ditampilkan halaman angka 1.

Secara prosedural (sebagai contoh tombol previous pada halaman angka 2) :

```
on mouseUp me
```

```
go to "number-1"
```

```
end
```

3.5.2 Deskripsi Tombol PlaySound

Tombol PlaySound merupakan tombol yang digunakan untuk memutar suara dari halaman angka yang ditampilkan.

Secara prosedural (sebagai contoh tombol playSound pada halaman angka 1) :

```
on mouseUp me
```

```
sound-1.play()
```

```
end
```

3.5.3 Deskripsi Tombol Next

Tombol Next merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar angka selanjutnya. Jika halaman yang ditampilkan saat ini adalah halaman angka 1, maka ketika tombol ini diklik akan ditampilkan halaman angka 2.

Secara prosedural (sebagai contoh tombol next pada halaman angka 1) :

```
on mouseUp me
```

```
go to "number-2"
```

```
end
```

3.5.4 Deskripsi Tombol Back

Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu Study.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – ALERIS	19/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

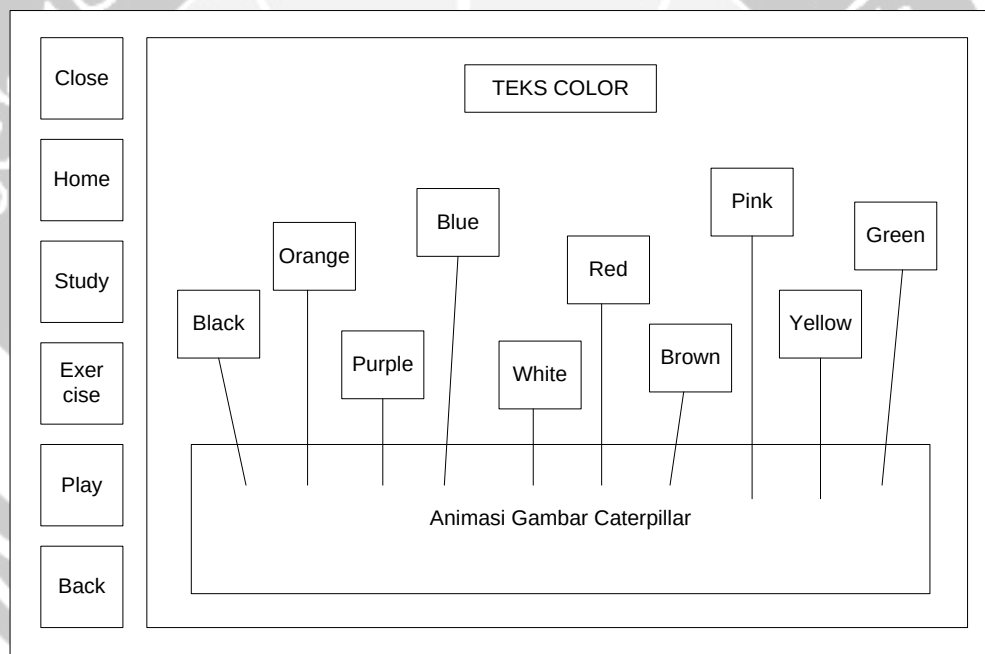
```

Secara prosedural:
on mouseUp me
    go to "Study"
end

```

3.6 Antarmuka Halaman Color

Antarmuka Halaman Color merupakan halaman yang menampilkan macam-macam nama warna dalam Bahasa Inggris. Perancangan antarmuka Halaman Color dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Antarmuka Halaman Color

3.6.1 Deskripsi Tombol Black

Tombol Black merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman warna hitam.

```

Secara prosedural :
on mouseUp me
    go to "black"
end

```

3.6.2 Deskripsi Tombol Orange

Tombol Orange merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman warna oranye.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "orange"
end
```

3.6.3 Deskripsi Tombol Purple

Tombol Purple merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman warna ungu.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "purple"
end
```

3.6.4 Deskripsi Tombol Blue

Tombol Blue merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman warna biru.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "blue"
end
```

3.6.5 Deskripsi Tombol White

Tombol White merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman warna putih.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to white"
end
```

3.6.6 Deskripsi Tombol Red

Tombol Red merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman warna merah.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "red"  
end
```

3.6.7 Deskripsi Tombol Brown

Tombol Brown merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman warna coklat.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "brown"  
end
```

3.6.8 Deskripsi Tombol Pink

Tombol Pink merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman warna *pink* (merah muda).

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "pink"  
end
```

3.6.9 Deskripsi Tombol Yellow

Tombol Yellow merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman warna kuning.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "yellow"  
end
```

3.6.10 Deskripsi Tombol Green

Tombol Green merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman warna hijau.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "green"  
end
```

3.6.11 Deskripsi Tombol Back

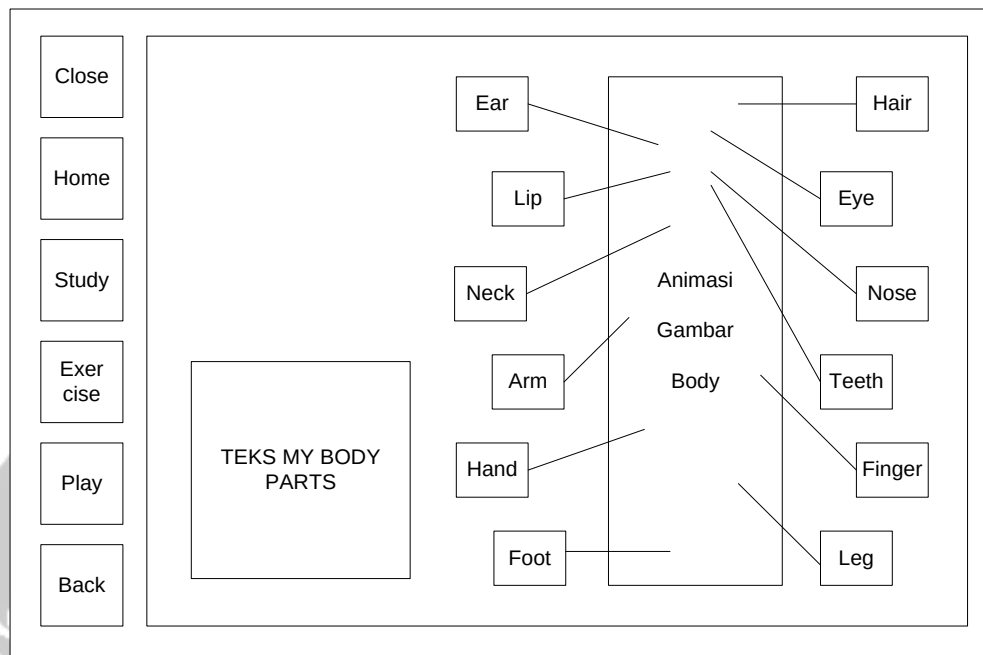
Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu Study.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Study"  
end
```

3.7 Antarmuka Halaman Body

Antarmuka Halaman Body merupakan halaman yang menampilkan beberapa nama anggota tubuh manusia dalam Bahasa Inggris. Perancangan antarmuka Halaman Body dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 Antarmuka Halaman Body

3.7.1 Deskripsi Tombol Ear

Tombol Ear merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman bagian tubuh telinga.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
    go to "ear"
end
```

3.7.2 Deskripsi Tombol Lip

Tombol Lip merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman bagian tubuh bibir.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
    go to "lip"
end
```

3.7.3 Deskripsi Tombol Neck

Tombol Neck merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman bagian tubuh leher.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "neck"
end
```

3.7.4 Deskripsi Tombol Arm

Tombol Arm merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman bagian tubuh lengan.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "arm"
end
```

3.7.5 Deskripsi Tombol Hand

Tombol Hand merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman bagian tubuh tangan.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "hand"
end
```

3.7.6 Deskripsi Tombol Foot

Tombol Foot merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman bagian tubuh telapak kaki.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "foot"
end
```

3.7.7 Deskripsi Tombol Hair

Tombol Hair merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman bagian tubuh rambut.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "hair"
end
```

3.7.8 Deskripsi Tombol Eye

Tombol Eye merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman bagian tubuh mata.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "eye"
end
```

3.7.9 Deskripsi Tombol Nose

Tombol Nose merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman bagian tubuh hidung.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "nose"
end
```

3.7.10 Deskripsi Tombol Teeth

Tombol Teeth merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman bagian tubuh gigi.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "teeth"
end
```

3.7.11 Deskripsi Tombol Finger

Tombol Finger merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman bagian tubuh jari.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "finger"  
end
```

3.7.12 Deskripsi Tombol Leg

Tombol Leg merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi halaman bagian tubuh kaki.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "leg"  
end
```

3.7.13 Deskripsi Tombol Back

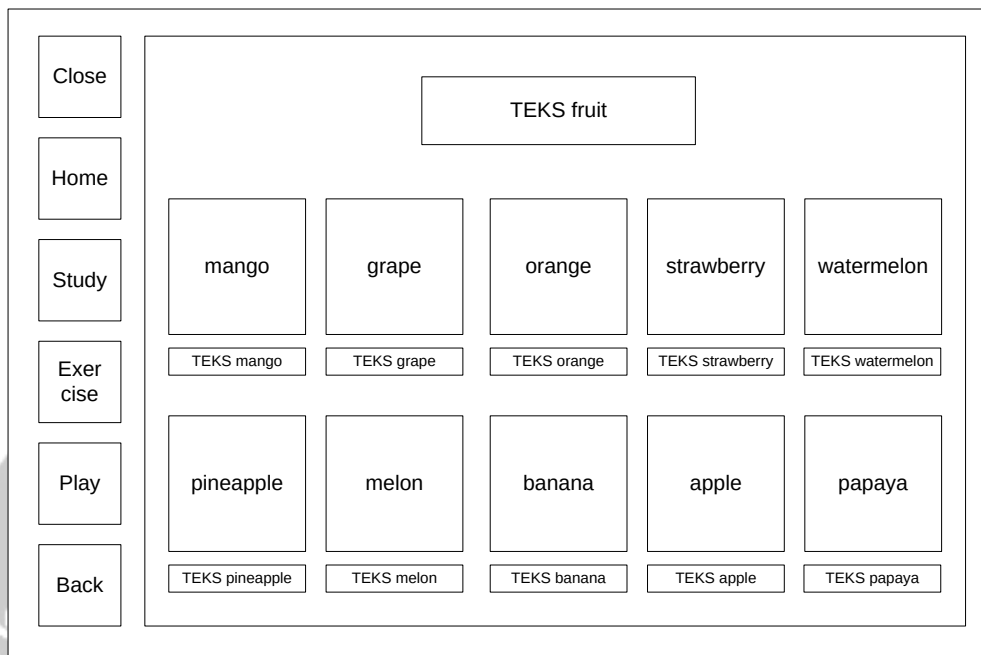
Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu Study.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Study"  
end
```

3.8 Antarmuka Halaman Fruit

Antarmuka Halaman Fruit merupakan halaman yang menampilkan beberapa nama buah dalam Bahasa Inggris. Perancangan antarmuka Halaman Fruit dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Antarmuka Halaman Fruit

3.8.1 Deskripsi Tombol Mango

Tombol Mango merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman buah mangga.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
    go to "mango"
end
```

3.8.2 Deskripsi Tombol Grape

Tombol Grape merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman buah anggur.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
    go to "grape"
end
```

3.8.3 Deskripsi Tombol orange

Tombol Orange merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman buah jeruk.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "Orange"
end
```

3.8.4 Deskripsi Tombol Strawberry

Tombol Strawberry merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman buah strawberry.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "strawberry"
end
```

3.8.5 Deskripsi Tombol Watermelon

Tombol Watermelon merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman buah semangka.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "watermelon"
end
```

3.8.6 Deskripsi Tombol Pineapple

Tombol Pineapple merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman buah nanas.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "pineapple"
end
```

3.8.7 Deskripsi Tombol Melon

Tombol Melon merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman buah melon.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "melon"  
end
```

3.8.8 Deskripsi Tombol Banana

Tombol Banana merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman buah pisang.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "banana"  
end
```

3.8.9 Deskripsi Tombol Apple

Tombol Apple merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman buah apel.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "apple"  
end
```

3.8.10 Deskripsi Tombol Papaya

Tombol Papaya merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman buah papaya.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "papaya"  
end
```

3.8.11 Deskripsi Tombol Back

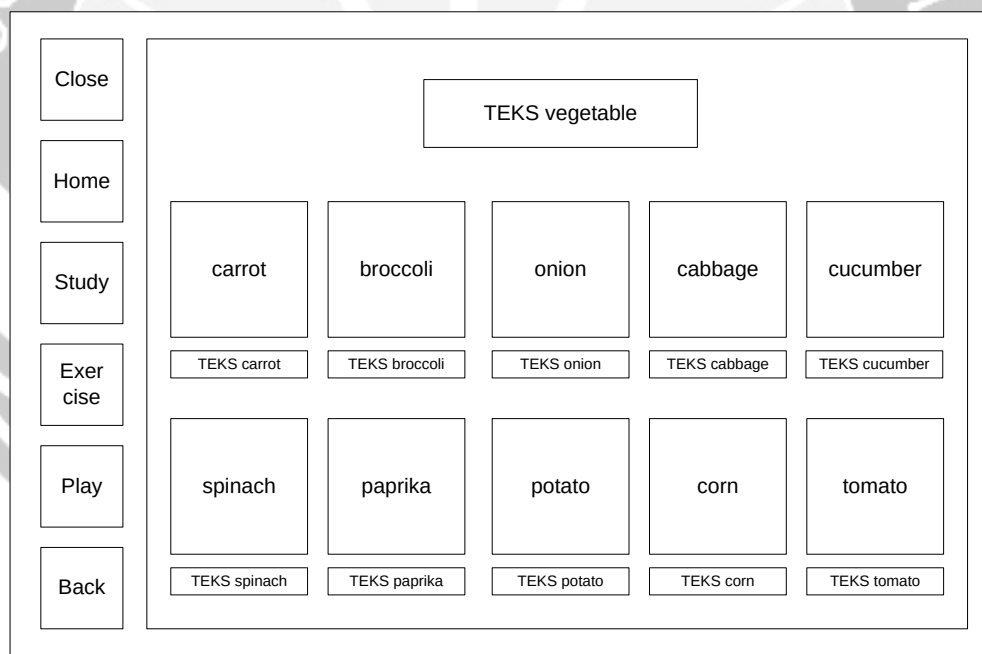
Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu Study.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
    go to "Study"  
end
```

3.9 Antarmuka Halaman Vegetable

Antarmuka Halaman Vegetable merupakan halaman yang menampilkan beberapa nama sayur dalam Bahasa Inggris. Perancangan antarmuka Halaman Vegetable dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Antarmuka Halaman Vegetable

3.9.1 Deskripsi Tombol Carrot

Tombol Carrot merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman sayur wortel.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "carrot"
end
```

3.9.2 Deskripsi Tombol Broccoli

Tombol Broccoli merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman sayur brokoli.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "broccoli"
end
```

3.9.3 Deskripsi Tombol Onion

Tombol Onion merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman sayur bawang merah.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "onion"
end
```

3.9.4 Deskripsi Tombol Cabbage

Tombol Cabbage merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman sayur kubis.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "cabbage"
end
```

3.9.5 Deskripsi Tombol Cucumber

Tombol Cucumber merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman sayur timun.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "cucumber"  
end
```

3.9.6 Deskripsi Tombol Spinach

Tombol Spinach merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman sayur bayam.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "spinach"  
end
```

3.9.7 Deskripsi Tombol Paprika

Tombol Paprika merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman sayur paprika.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "paprika"  
end
```

3.9.8 Deskripsi Tombol Potato

Tombol Potato merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman sayur kentang.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "potato"  
end
```

3.9.9 Deskripsi Tombol Corn

Tombol Corn merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman sayur jagung.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "corn"  
end
```

3.9.10 Deskripsi Tombol Tomato

Tombol Tomato merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar halaman sayur tomat.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "tomato"  
end
```

3.9.11 Deskripsi Tombol Back

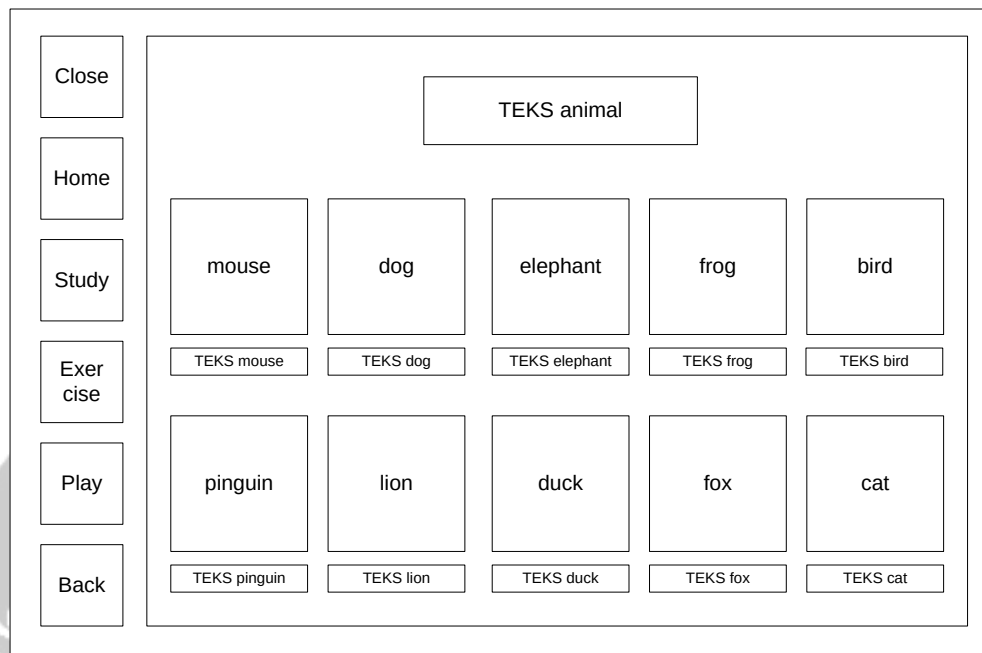
Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu Study.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Study"  
end
```

3.10 Antarmuka Halaman Animal

Antarmuka Halaman Animal merupakan halaman yang menampilkan beberapa nama hewan dalam Bahasa Inggris. Perancangan antarmuka Halaman Animal dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Antarmuka Halaman Animal

3.10.1 Deskripsi Tombol Mouse

Tombol Mouse merupakan tombol yang digunakan untuk memutar suara tikus.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
    mouse.play()
end
```

3.10.2 Deskripsi Tombol Dog

Tombol Dog merupakan tombol yang digunakan untuk memutar suara anjing.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
    dog.play()
end
```

3.10.3 Deskripsi Tombol Elephant

Tombol Elephant merupakan tombol yang digunakan untuk memutar suara gajah.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  elephant.play()
end
```

3.10.4 Deskripsi Tombol Frog

Tombol Frog merupakan tombol yang digunakan untuk memutar suara katak.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  frog.play()
end
```

3.10.5 Deskripsi Tombol Bird

Tombol Bird merupakan tombol yang digunakan untuk memutar suara burung.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  bird.play()
end
```

3.10.6 Deskripsi Tombol Penguin

Tombol Penguin merupakan tombol yang digunakan untuk memutar suara penguin.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  penguin.play()
end
```

3.10.7 Deskripsi Tombol Lion

Tombol Lion merupakan tombol yang digunakan untuk memutar suara singa.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  lion.play()
end
```

3.10.8 Deskripsi Tombol Duck

Tombol Duck merupakan tombol yang digunakan untuk memutar suara bebek.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  duck.play()
end
```

3.10.9 Deskripsi Tombol Fox

Tombol Fox merupakan tombol yang digunakan untuk memutar suara rubah.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  fox.play()
end
```

3.10.10 Deskripsi Tombol Cat

Tombol Cat merupakan tombol yang digunakan untuk memutar suara kucing.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  cat.play()
end
```

3.10.11 Deskripsi Tombol Back

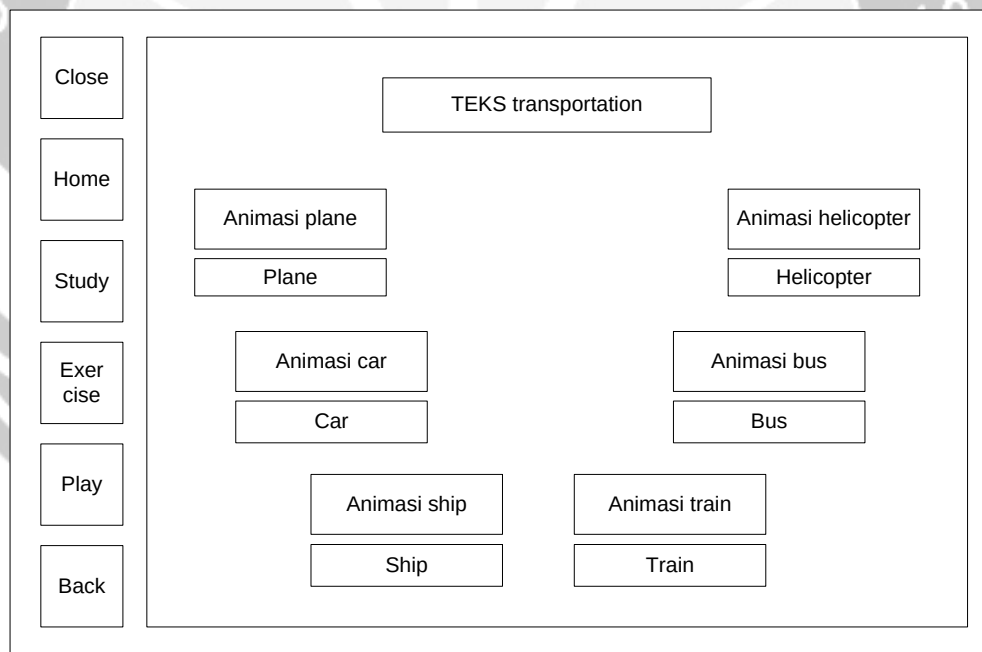
Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu Study.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Study"  
end
```

3.11 Antarmuka Halaman Transportation

Antarmuka Halaman Transportation merupakan halaman yang menampilkan beberapa nama alat transportasi dalam Bahasa Inggris. Perancangan antarmuka Halaman Transportation dapat dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Antarmuka Halaman Transportation

3.11.1 Deskripsi Tombol Plane

Tombol Plane merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi gambar pesawat.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "plane"
end
```

3.11.2 Deskripsi Tombol Car

Tombol Car merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi gambar mobil.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "car"
end
```

3.11.3 Deskripsi Tombol Ship

Tombol Ship merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi gambar kapal.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "ship"
end
```

3.11.4 Deskripsi Tombol Helicopter

Tombol Helicopter merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi gambar helikopter.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me
  go to "helicopter"
end
```

3.11.5 Deskripsi Tombol Bus

Tombol Bus merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi gambar bis.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "bus"  
end
```

3.11.6 Deskripsi Tombol Train

Tombol Train merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi gambar kereta api.

Secara prosedural :

```
on mouseUp me  
  go to "train"  
end
```

3.11.7 Deskripsi Tombol Back

Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu Study.

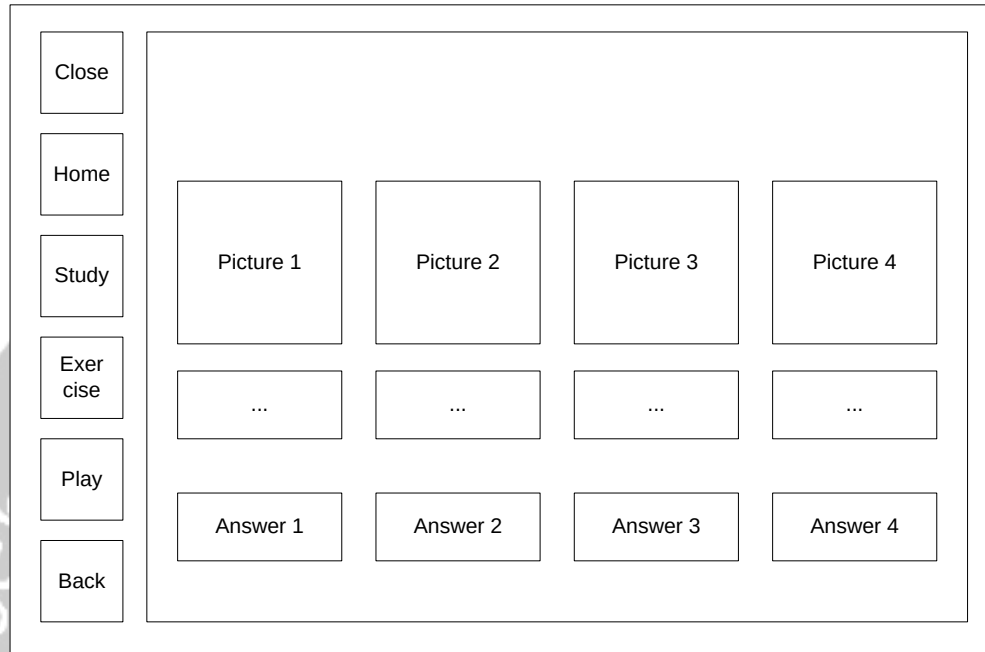
Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Study"  
end
```

3.12 Antarmuka Halaman Exercise

Antarmuka Halaman Exercise merupakan halaman yang menampilkan soal latihan bagi user. Soal yang dimaksudkan di sini adalah user harus mencocokkan Picture (gambar) dengan Answer (nama gambar dalam Bahasa Inggris). Picture dan tombol Answer akan ditampilkan secara acak posisinya. Urutan penampilan soal yang ditampilkan juga diproses

secara acak. Perancangan antarmuka Halaman Exercise dapat dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Antarmuka Halaman Exercise

3.12.1 Deskripsi Tombol Answer

Tombol answer merupakan obyek *sprite flash* yang dapat di-"drag" ke bagian bawah Picture (gambar).

Secara prosedural, sebagai contoh untuk tombol Answer 1 :

```
on mouseUp me
    answer1.startDrag()
end
```

3.12.2 Deskripsi Tombol Back

Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu Main Menu.

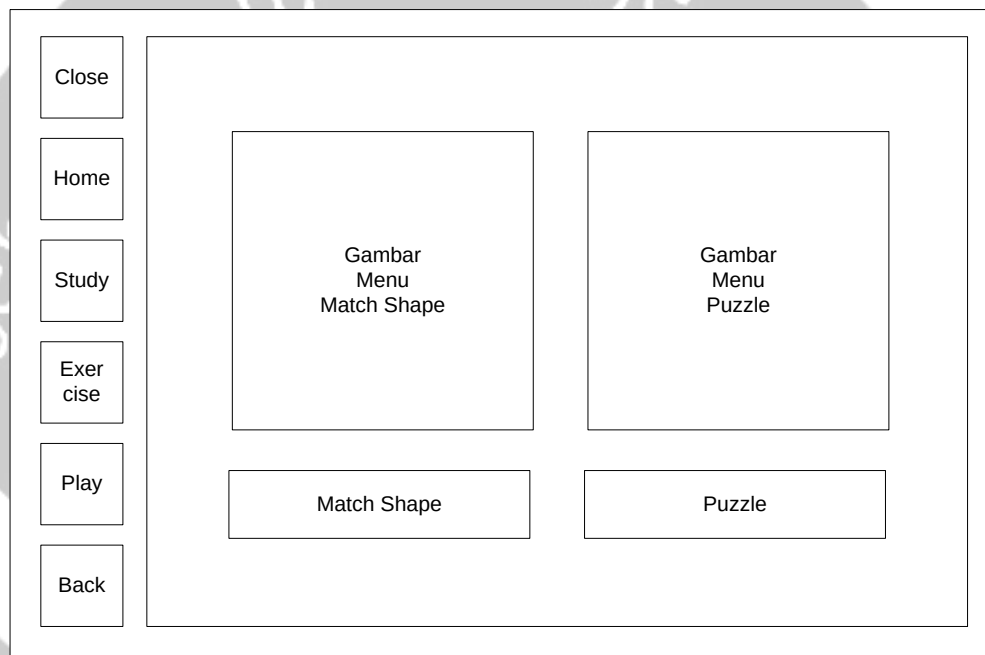
Secara prosedural:

```
on mouseUp me
    go to "mainMenu"
```

end

3.13 Antarmuka Halaman Play

Antarmuka Halaman Play merupakan halaman yang memberikan pilihan untuk menampilkan pilihan menu dari Play yaitu Match Shape dan Puzzle. Perancangan antarmuka Halaman Play dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Antarmuka Halaman Play

3.13.1 Deskripsi Tombol Match Shape

Tombol Match Shape merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Match Shape.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
    go to "matchShape"  
end
```

3.13.2 Deskripsi Tombol Puzzle

Tombol Puzzle merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Puzzle.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Puzzle"  
end
```

3.13.3 Deskripsi Tombol Back

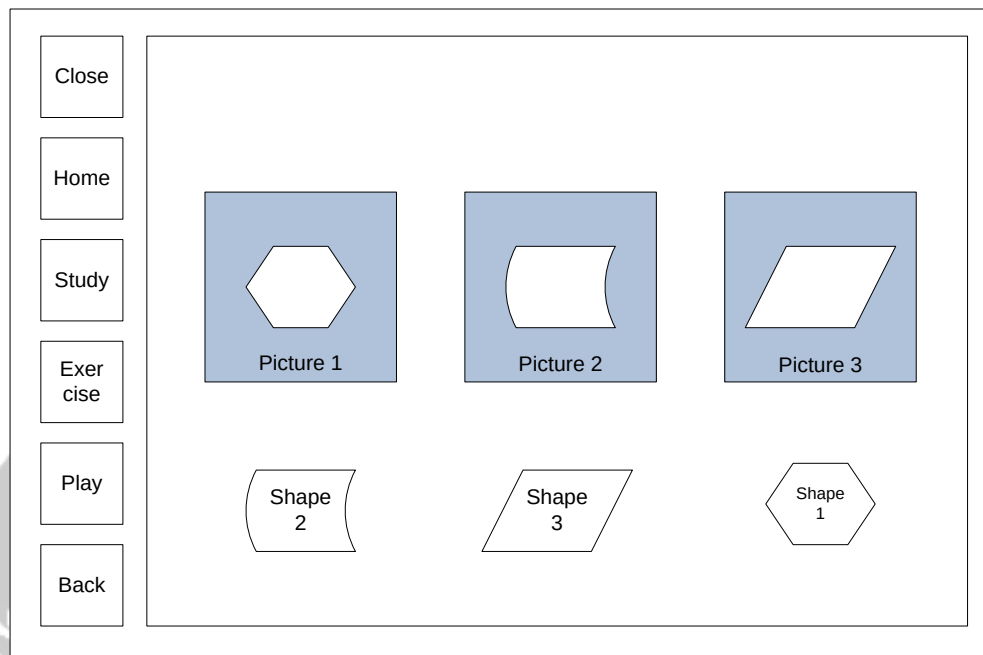
Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu Main Menu.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "mainMenu"  
end
```

3.14 Antarmuka Halaman Match Shape

Antarmuka Halaman Match Shape merupakan halaman yang menampilkan permainan match shape bagi user. User harus mencocokkan bentuk Picture (gambar) yang berfungsi sebagai framenya dengan bentuk di dalamnya yaitu Shape. Picture dan Shape akan ditampilkan secara acak posisinya. Urutan penampilan gambar yang ditampilkan juga diproses secara acak. Perancangan antarmuka Halaman Match Shape dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 Antarmuka Halaman Match Shape

3.14.1 Deskripsi Tombol Shape

Tombol Shape merupakan obyek *sprite flash* yang dapat di-*"drag"* ke bagian bawah Picture (gambar).

Secara prosedural, sebagai contoh untuk tombol Shape 1 :

```
on mouseUp me
    shapel.startDrag()
end
```

3.14.2 Deskripsi Tombol Back

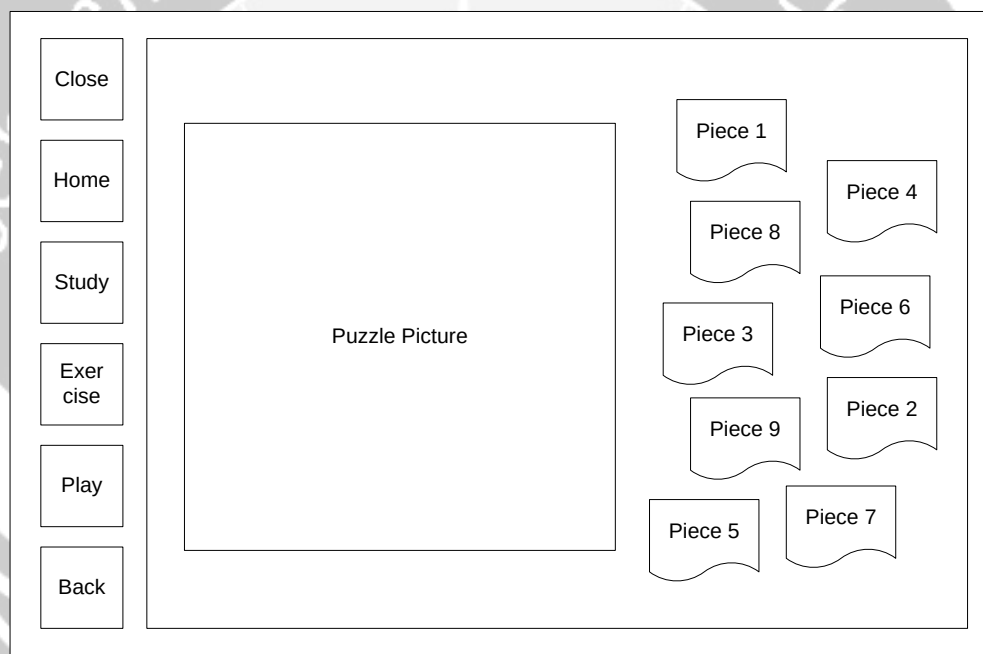
Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu Play.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
    go to "Play"
end
```

3.15 Antarmuka Halaman Puzzle

Antarmuka Halaman Puzzle merupakan halaman yang menampilkan permainan puzzle bagi user. User harus menata potongan piece puzzle ke tempat Gambar Puzzle sehingga membentuk suatu gambar yang utuh. Potongan Piece ditampilkan secara acak posisinya. Urutan penampilan gambar yang ditampilkan juga diproses secara acak. Perancangan antarmuka Halaman Puzzle dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Antarmuka Halaman Puzzle

3.15.1 Deskripsi Tombol Piece

Tombol Piece merupakan obyek *sprite flash* yang dapat di-*“drag”* ke bagian Puzzle Picture (gambar).

Secara prosedural, sebagai contoh untuk tombol Piece 1 :

```
on mouseUp me
    piece1.startDrag()
end
```

3.15.2 Deskripsi Tombol Back

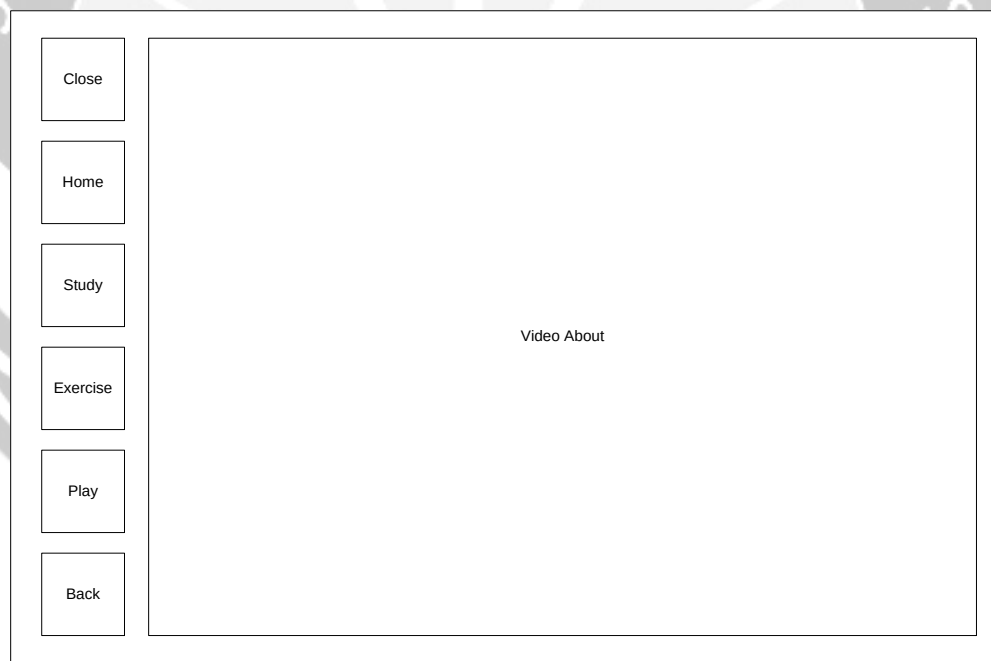
Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu Play.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Play"  
end
```

3.16 Antarmuka Halaman About

Antarmuka Halaman About merupakan halaman yang menampilkan video mengenai informasi sekilas (demo) mengenai perangkat lunak ALERIS. Perancangan antarmuka Halaman Tentang Pembuat dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 Antarmuka Halaman About

3.16.1 Deskripsi Video About

Video About merupakan video yang memuat informasi sekilas mengenai perangkat lunak ALERIS.

Secara prosedural:

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – ALERIS	46/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

```
on mouseUp me  
    video.play()  
end
```

3.16.2 Deskripsi Tombol Back

Tombol Back merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu mainMenu.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
    go to "mainMenu"  
end
```



PC

PAPAN CERITA (STORY BOARD)

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BAGI ANAK TK BERBASIS MULTIMEDIA
(ALERIS)**

Disusun oleh:

STEFANY SUTANTO

06 07 04880

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

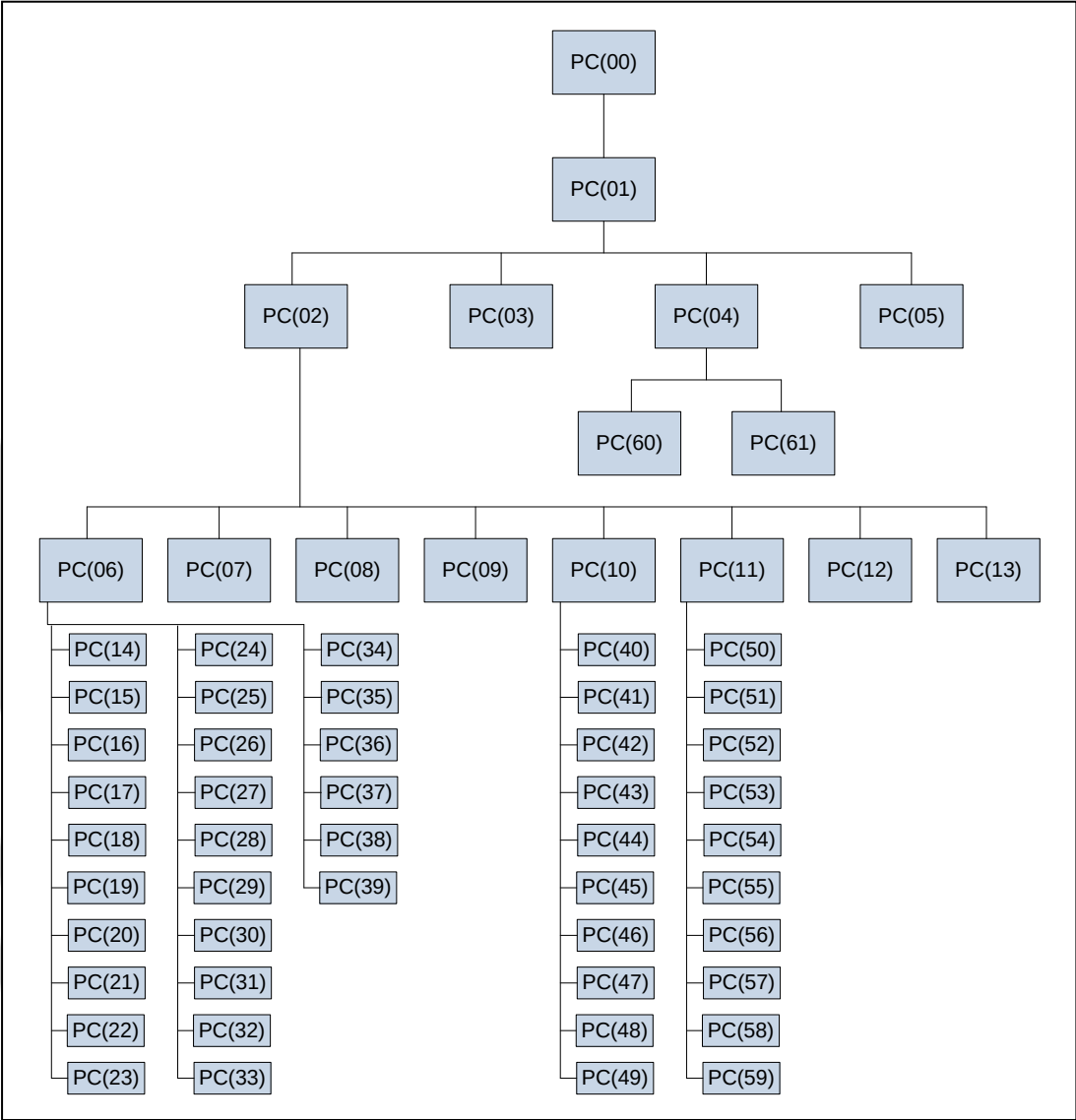
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2010

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		PC-ALERIS		1/76
		Revisi		

HIRARKI PAPAN CERITA



No papan cerita : PC(00)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

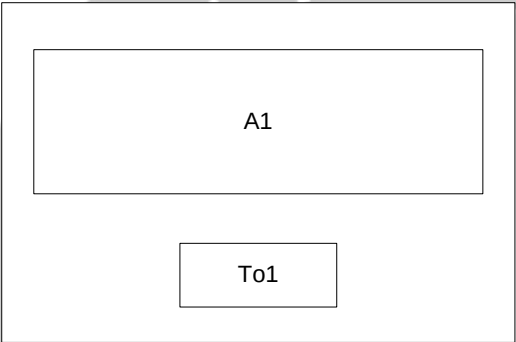
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Halaman Intro	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	A1 : Animasi halaman intro To1 : Tombol "Go"	Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Main Menu (PC01)

No papan cerita : PC(01)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

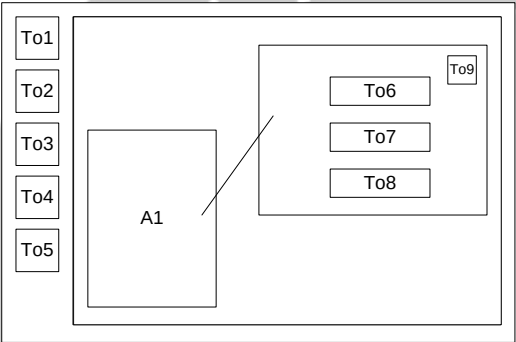
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Halaman Main Menu	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 The diagram shows a main menu interface. On the left, there is a vertical stack of five buttons labeled To1, To2, To3, To4, and To5. To the right of this stack is a large rectangular area labeled A1. Inside A1, there is a smaller rectangular area containing three buttons labeled To6, To7, and To8. To the right of this inner area is a small square button labeled To9. A line points from the label A1 to the large rectangular area.	A1 : Animasi Orang To1 : Tombol "Close" To2 : Tombol "Home" To3 : Tombol "Study" To4 : Tombol "Exercise" To5 : Tombol "Play" To6 : Tombol "Study2" To7 : Tombol "Exercise2" To8 : Tombol "Play2" To9 : Tombol "About"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke halaman About (PC05)

No papan cerita : PC(02)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

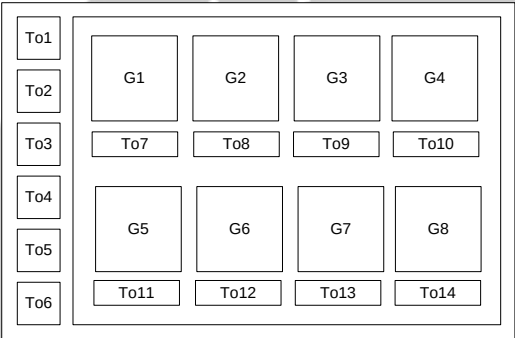
T (Teks)

G (Grafik)

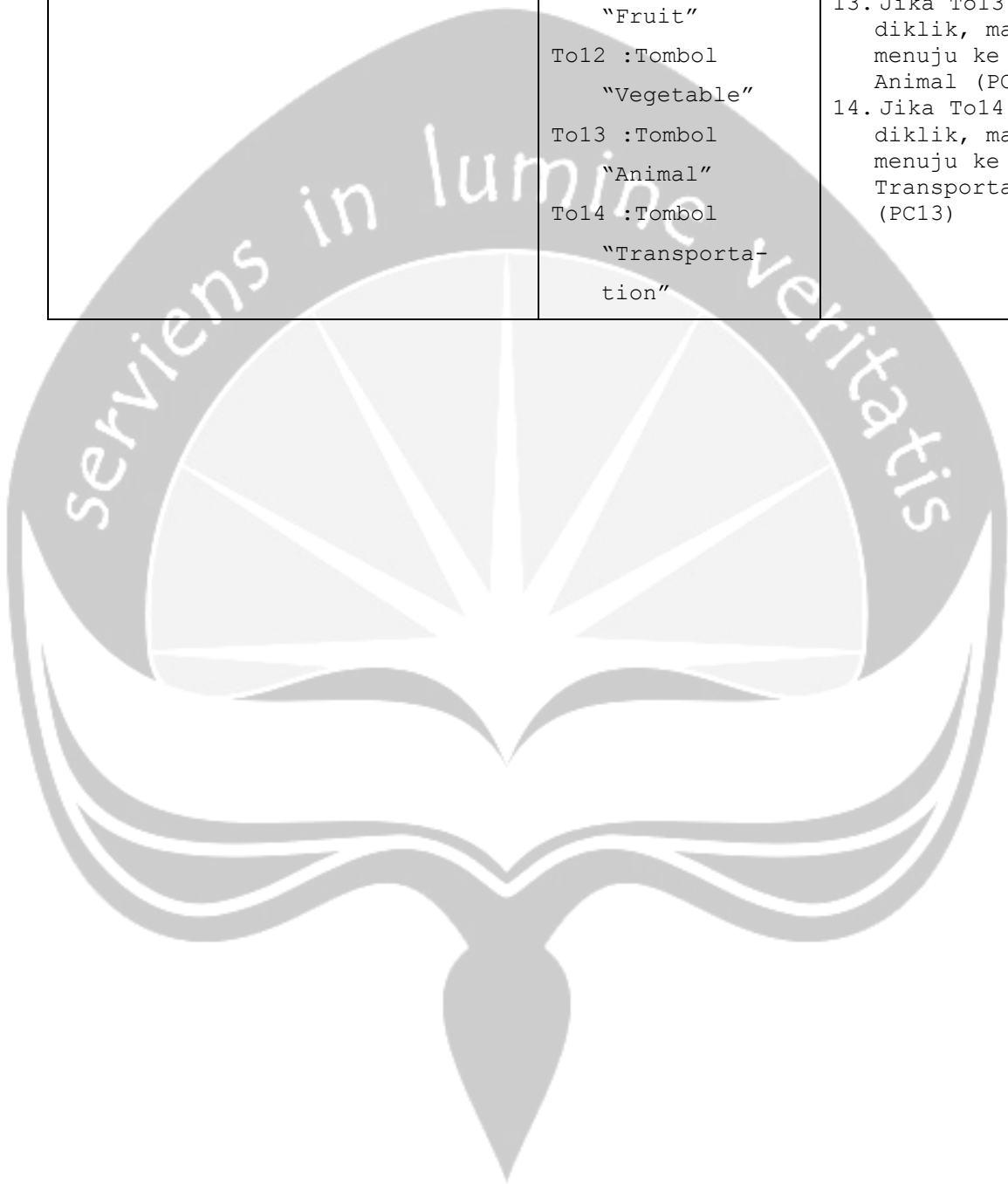
S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Study	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 :Gambar "Alphabet" G2 :Gambar "Number" G3 :Gambar "Color" G4 :Gambar "Body" G5 :Gambar "Fruit" G6 :Gambar "Vegetable" G7 :Gambar "Animal" G8 :Gambar "Transportation" To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Alphabet" To8 :Tombol "Number" To9 :Tombol "Color"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Main Menu (PC01) 7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke halaman Alphabet (PC06) 8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke halaman Number (PC07) 9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke halaman Color (PC08) 10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke halaman Body (PC09) 11. Jika To11 diklik, maka akan menuju ke halaman Fruit (PC10)

	To10 : Tombol "Body" To11 : Tombol "Fruit" To12 : Tombol "Vegetable" To13 : Tombol "Animal" To14 : Tombol "Transportation"	12. Jika To12 diklik, maka akan menuju ke halaman Vegetable (PC11) 13. Jika To13 diklik, maka akan menuju ke halaman Animal (PC12) 14. Jika To14 diklik, maka akan menuju ke halaman Transportation (PC13)
--	---	--



No papan cerita : PC(03)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

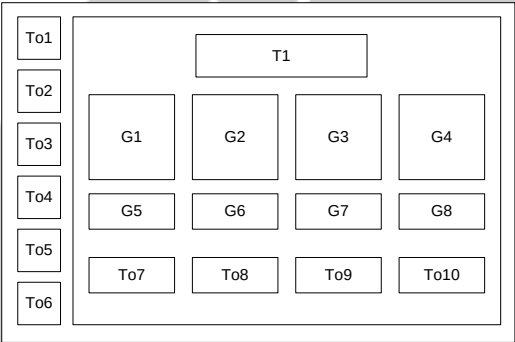
T (Teks)

G (Grafik)

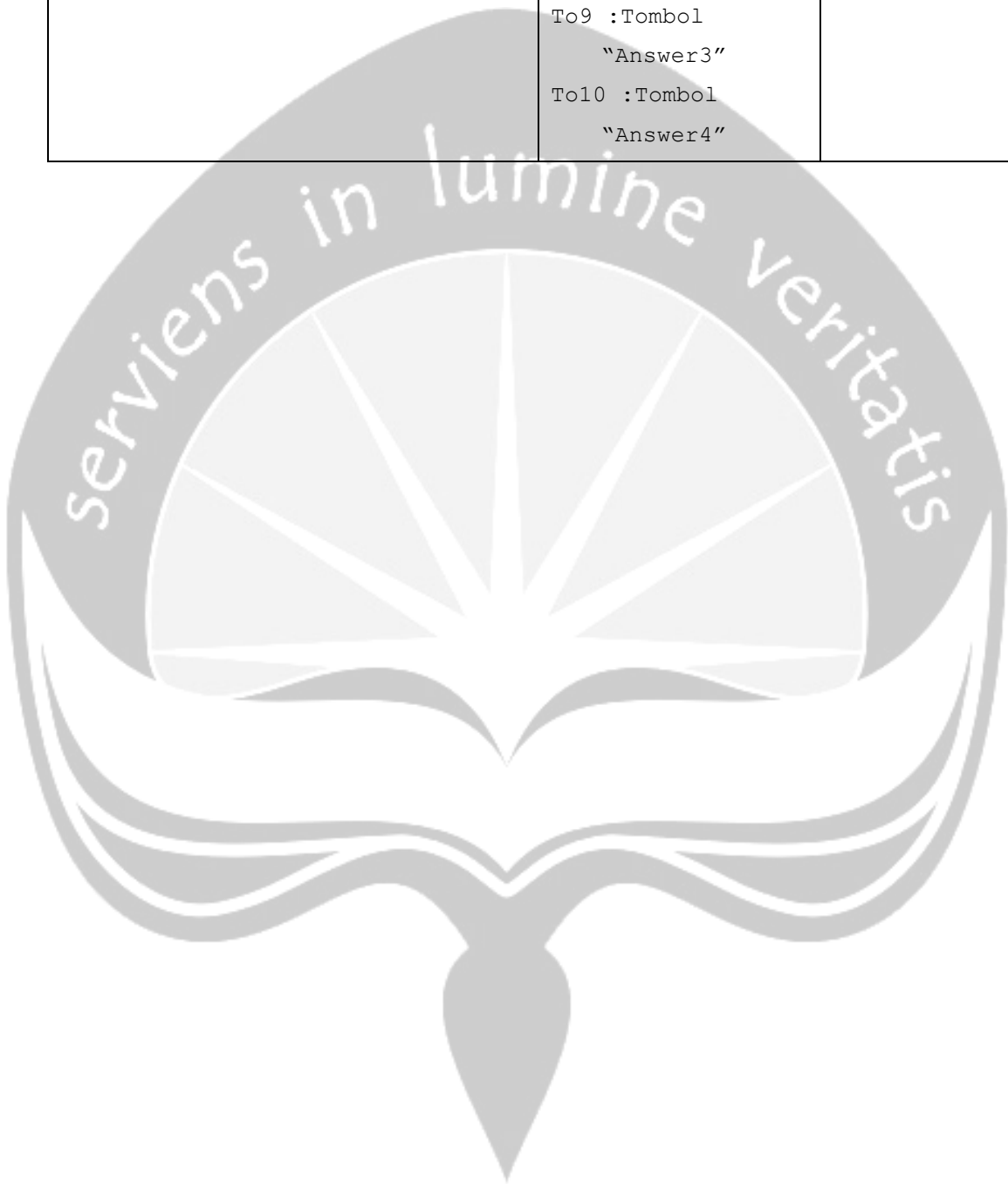
S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Exercise	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks Keterangan Exercise G1 :Gambar 1 G2 :Gambar 2 G3 :Gambar 3 G4 :Gambar 4 G5 :Gambar tempat jawaban untuk Gambar 1 G6 :Gambar tempat jawaban untuk gambar 2 G7 :Gambar tempat jawaban untuk gambar 3 G8 :Gambar tempat jawaban untuk gambar 4 To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Main Menu (PC01) 7. Jika To7 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat jawaban (G5-G8) 8. Jika To8 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat jawaban (G5-G8) 9. Jika To9 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat jawaban (G5-G8) 10. Jika To10 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat jawaban (G5-G8)

	"Answer1" To8 : Tombol "Answer2" To9 : Tombol "Answer3" To10 : Tombol "Answer4"	
--	---	--



No papan cerita : PC(04)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

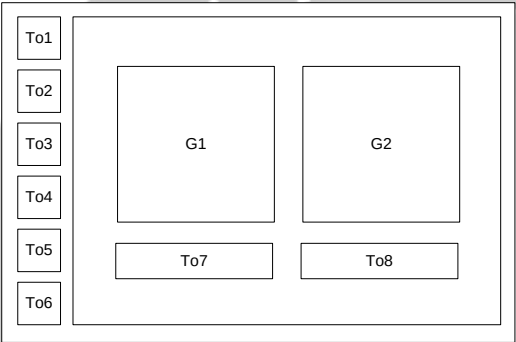
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Play	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 :Gambar Match Shape G2 :Gambar Puzzle To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Main Menu (PC01) 7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke halaman Match Shape (PC60) 8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke halaman Puzzle (61)

No papan cerita : PC(05)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

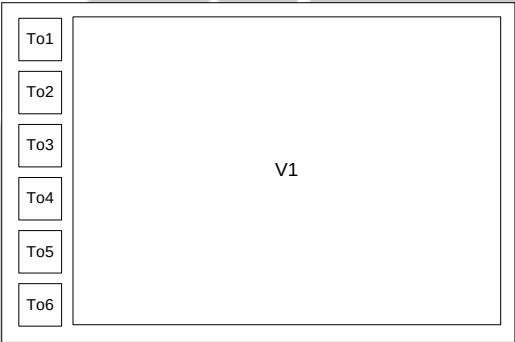
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : About	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	V1 : Video "About" To1 : Tombol "Close" To2 : Tombol "Home" To3 : Tombol "Study" To4 : Tombol "Exercise" To5 : Tombol "Play" To6 : Tombol "Back"	1. Video akan otomatis dimainkan saat halaman ini dijalankan 2. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 3. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 4. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 5. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 6. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 7. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Main Menu (PC01)

No papan cerita : PC(06)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Judul "Alphabet" S1 :Suara Gambar huruf "A" S2 :Suara Gambar huruf "B" S3 :Suara Gambar huruf "C" S4 :Suara Gambar huruf "D" S5 :Suara Gambar huruf "E" S6 :Suara Gambar huruf "F" S7 :Suara Gambar huruf "G" S8 :Suara Gambar huruf "H" S9 :Suara Gambar huruf "I" S10 :Suara Gambar huruf "J" S11 :Suara Gambar huruf "K" S12 :Suara Gambar huruf "L" S13 :Suara Gambar huruf "M" S14 :Suara Gambar	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Study (PC02) 7. Jika To7 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - A (PC14) dan memainkan suara S1 8. Jika To8 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - B (PC15) dan memainkan suara S2 9. Jika To9 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - C (PC16) dan memainkan suara

	huruf "N"	S3
	S15 :Suara Gambar huruf "O"	10. Jika To10 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - D (PC17) dan memainkan suara S4
	S16 :Suara Gambar huruf "P"	11. Jika To11 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - E (PC18) dan memainkan suara S5
	S17 :Suara Gambar huruf "Q"	12. Jika To12 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - F (PC19) dan memainkan suara S6
	S18 :Suara Gambar huruf "R"	13. Jika To13 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - G (PC20) dan memainkan suara S7
	S19 :Suara Gambar huruf "S"	14. Jika To14 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - H (PC21) dan memainkan suara S8
	S20 :Suara Gambar huruf "T"	15. Jika To15 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - I (PC21) dan memainkan suara S9
	S21 :Suara Gambar huruf "U"	16. Jika To16 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - J (PC22) dan memainkan suara S10
	S22 :Suara Gambar huruf "V"	17. Jika To17 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - K (PC23) dan memainkan suara
	S23 :Suara Gambar huruf "W"	
	S24 :Suara Gambar huruf "X"	
	S25 :Suara Gambar huruf "Y"	
	S26 :Suara Gambar huruf "Z"	
	To1 :Tombol "Close"	
	To2 :Tombol "Home"	
	To3 :Tombol "Study"	
	To4 :Tombol "Exercise"	
	To5 :Tombol "Play"	
	To6 :Tombol "Back"	
	To7 :Tombol "A"	
	To8 :Tombol "B"	
	To9 :Tombol "C"	

	To10:Tombol "D"	S11
	To11:Tombol "E"	18. Jika To18
	To12:Tombol "F"	diklik, maka akan
	To13:Tombol "G"	menampilkan
	To14:Tombol "H"	gambar Alphabet -
	To15:Tombol "I"	L (PC24) dan
	To16:Tombol "J"	memainkan suara
	To17:Tombol "K"	S12
	To18:Tombol "L"	19. Jika To19
	To19:Tombol "M"	diklik, maka akan
	To20:Tombol "N"	menampilkan
	To21:Tombol "O"	gambar Alphabet -
	To22:Tombol "P"	M (PC25) dan
	To23:Tombol "Q"	memainkan suara
	To24:Tombol "R"	S13
	To25:Tombol "S"	20. Jika To20
	To26:Tombol "T"	diklik, maka akan
	To27:Tombol "U"	menampilkan
	To28:Tombol "V"	gambar Alphabet -
	To29:Tombol "W"	N (PC26) dan
	To30:Tombol "X"	memainkan suara
	To31:Tombol "Y"	S14
	To32:Tombol "Z"	21. Jika To21
		diklik, maka akan
		menampilkan
		gambar Alphabet -
		O (PC27) dan
		memainkan suara
		S15
		22. Jika To22
		diklik, maka akan
		menampilkan
		gambar Alphabet -
		P (PC28) dan
		memainkan suara
		S16
		23. Jika To23
		diklik, maka akan
		menampilkan
		gambar Alphabet -
		Q (PC29) dan
		memainkan suara
		S17
		24. Jika To24
		diklik, maka akan
		menampilkan
		gambar Alphabet -
		R (PC30) dan
		memainkan suara
		S18
		25. Jika To25
		diklik, maka akan
		menampilkan
		gambar Alphabet -
		S (PC31) dan
		memainkan suara

		S19 26. Jika To26 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - T (PC32) dan memainkan suara S20 27. Jika To27 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - U (PC33) dan memainkan suara S21 28. Jika To28 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - V (PC34) dan memainkan suara S22 29. Jika To29 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - W (PC35) dan memainkan suara S23 30. Jika To30 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - X (PC36) dan memainkan suara S24 31. Jika To31 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - Y (PC37) dan memainkan suara S25 32. Jika To32 diklik, maka akan menampilkan gambar Alphabet - Z (PC38) dan memainkan suara S26
--	--	--

No papan cerita : PC(07)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

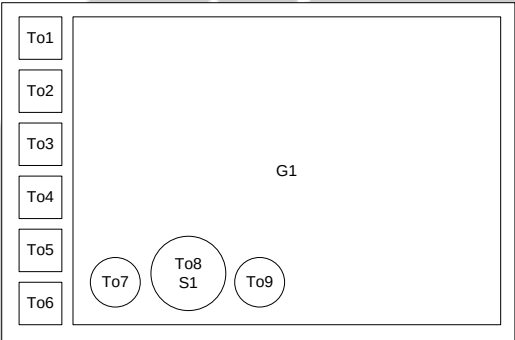
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Number	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 :Background Number S1 :Suara1 To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Previous" To8 :Tombol "PlaySound" To10:Tombol Next	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Study (PC02) 7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke halaman Number (PC07) sebelumnya 8. Jika To8 diklik, maka akan memainkan suara angka S1 yang sedang ditampilkan 9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke halaman Number selanjutnya

No papan cerita : PC(08)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

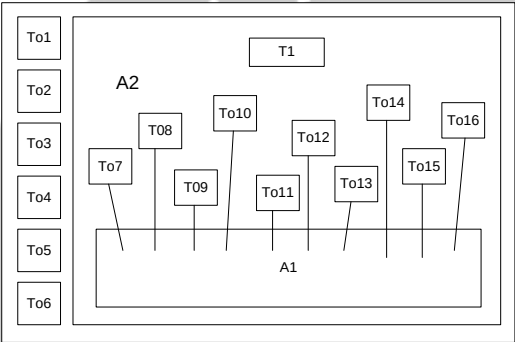
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul Color	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Color" A1 :Animasi "Caterpillar" A2 :Animasi "Warna Background" To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Black" To8 :Tombol "Orange" To9 :Tombol "Purple" To10:Tombol "Blue" To11:Tombol "White" To12:Tombol "Red" To13:Tombol "Brown" To14:Tombol "Pink" To15:Tombol "Yellow"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Study (PC02) 7. Jika To7 diklik, maka akan menampilkan animasi warna background hitam 8. Jika To8 diklik, maka akan menampilkan animasi warna background oranye 9. Jika To9 diklik, maka akan menampilkan animasi warna background ungu 10. Jika To10 diklik, maka akan menampilkan animasi warna background biru

	To16:Tombol "Green"	11. Jika To11 diklik, maka akan menampilkan animasi warna background putih 12. Jika To12 diklik, maka akan menampilkan animasi warna background merah 13. Jika To13 diklik, maka akan menampilkan animasi warna background coklat 14. Jika To14 diklik, maka akan menampilkan animasi warna background pink (merah muda) 15. Jika To15 diklik, maka akan menampilkan animasi warna background kuning 16. Jika To16 diklik, maka akan menampilkan animasi warna background hijau
--	------------------------	---

No papan cerita : PC(09)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

T (Teks)

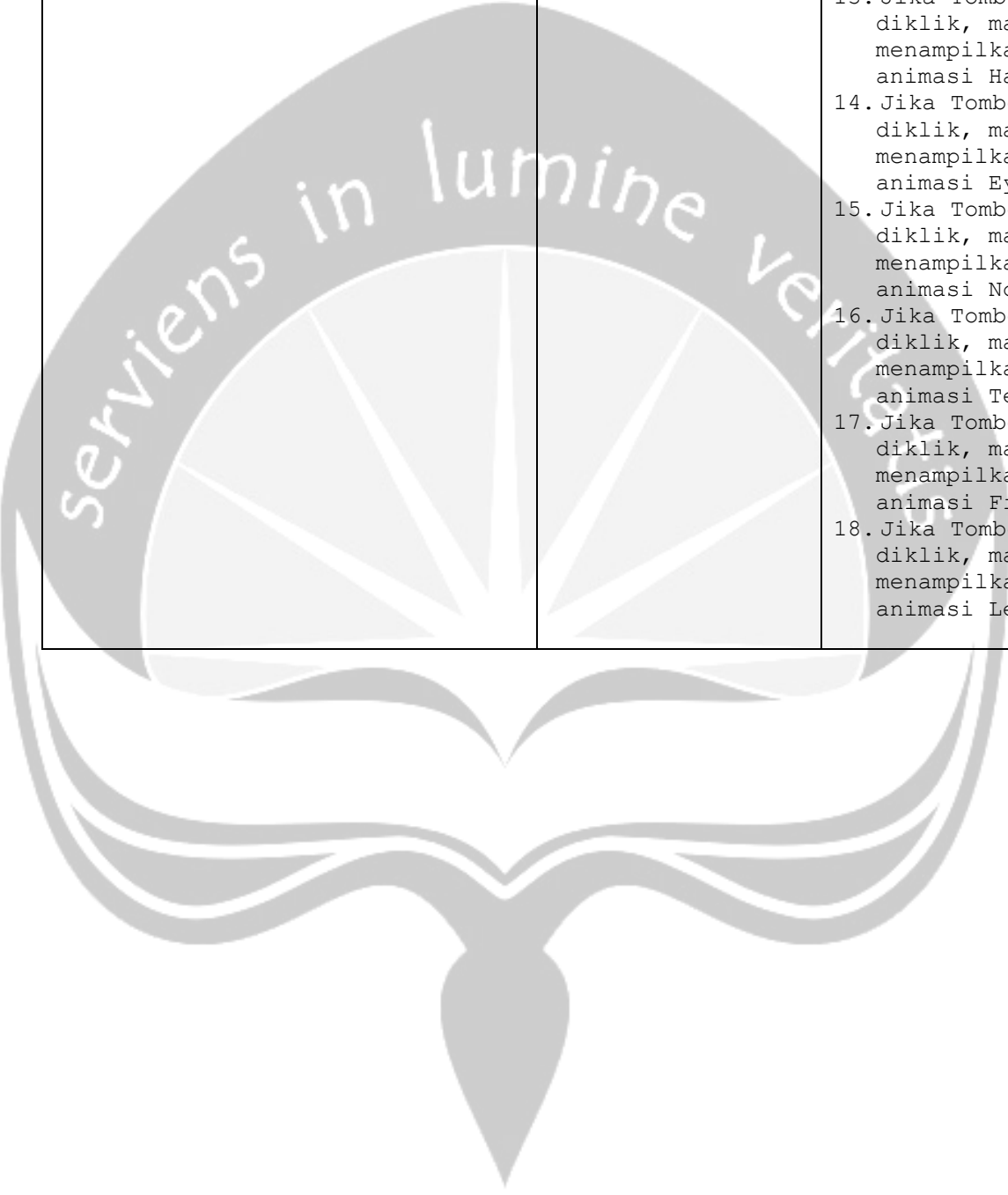
G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Body	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Body" A1 :Animasi "Human" To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Ear" To8 :Tombol "Lip" To9 :Tombol "Neck" To10:Tombol "Arm" To11:Tombol "Hand" To12:Tombol "Foot" To13:Tombol "Hair" To14:Tombol "Eye" To15:Tombol "Nose" To16:Tombol "Teeth" To17:Tombol "Finger" To18:Tombol "Leg"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Study (PC02) 7. Jika Tombol To7 diklik, maka akan menampilkan animasi Ear. 8. Jika Tombol To8 diklik, maka akan menampilkan animasi Lip. 9. Jika Tombol To9 diklik, maka akan menampilkan animasi Neck. 10. Jika Tombol To10 diklik, maka akan menampilkan animasi Arm. 11. Jika Tombol To11 diklik, maka akan menampilkan animasi Hand.



		12. Jika Tombol To12 diklik, maka akan menampilkan animasi Foot. 13. Jika Tombol To13 diklik, maka akan menampilkan animasi Hair. 14. Jika Tombol To14 diklik, maka akan menampilkan animasi Eye. 15. Jika Tombol To15 diklik, maka akan menampilkan animasi Nose. 16. Jika Tombol To16 diklik, maka akan menampilkan animasi Teeth. 17. Jika Tombol To17 diklik, maka akan menampilkan animasi Finger. 18. Jika Tombol To18 diklik, maka akan menampilkan animasi Leg.
--	--	--

No papan cerita : PC(10)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

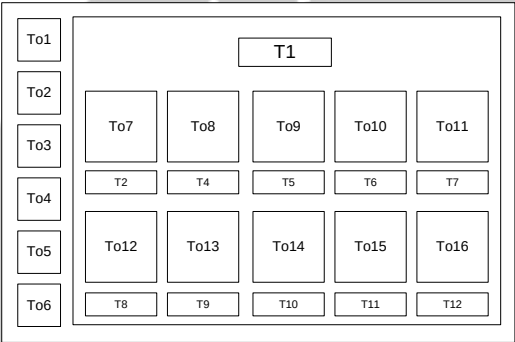
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Fruit	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Fruit" T2 :Teks "mango" T3 :Teks "grape" T4 :Teks "orange" T5 :Teks "strawberry" T6 :Teks "watermelon" T7 :Teks "pineapple" T8 :Teks "melon" T9 :Teks "banana" T10:Teks "apple" T11:Teks "papaya" To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "mango" To8 :Tombol "grape" To9 :Tombol "orange"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Study (PC02) 7. Jika To7 diklik, maka akan menampilkan gambar mango (PC40) 8. Jika To8 diklik, maka akan menampilkan gambar grape (PC41) 9. Jika To9 diklik, maka akan menampilkan gambar orange (PC42) 10. Jika To10 diklik, maka akan menampilkan gambar strawberry (PC43)

	To10:Tombol "strawberry"	11. Jika To11 diklik, maka akan menampilkan gambar watermelon (PC44)
	To11:Tombol "watermelon"	12. Jika To12 diklik, maka akan menampilkan gambar pineapple (PC45)
	To12:Tombol "pineapple"	13. Jika To13 diklik, maka akan menampilkan gambar melon (PC46)
	To13:Tombol "melon"	14. Jika To14 diklik, maka akan menampilkan gambar banana (PC47)
	To14:Tombol "banana"	15. Jika To15 diklik, maka akan menampilkan gambar apple (PC48)
	To15:Tombol "apple"	16. Jika To16 diklik, maka akan menampilkan gambar papaya (PC49)
	To16:Tombol "papaya"	

No papan cerita : PC(11)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

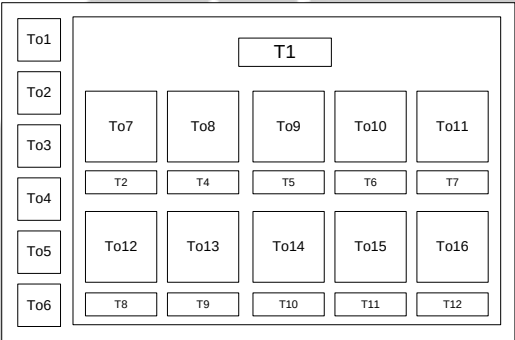
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Vegetable	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 The screenshot shows a user interface for a vegetable-themed application. On the left, there is a vertical column of six buttons labeled To1 through To6. To the right of these buttons is a large rectangular area containing a grid of text labels. At the top of this area is a label T1. Below it is a row of five labels: To7, To8, To9, To10, and To11. Underneath this row is another row of five labels: T2, T4, T5, T6, and T7. Below that is a row of five labels: To12, To13, To14, To15, and To16. At the bottom of the grid is a row of five labels: T8, T9, T10, T11, and T12.	T1 :Teks "Vegetable" T2 :Teks "carrot" T3 :Teks "broccoli" T4 :Teks "onion" T5 :Teks "cabbage" T6 :Teks "cucumber" T7 :Teks "spinach" T8 :Teks "paprika" T9 :Teks "potato" T10:Teks "corn" T11:Teks "tomato" To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "carrot" To8 :Tombol "broccoli" To9 :Tombol "onion"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Study (PC02) 7. Jika To7 diklik, maka akan menampilkan gambar carrot (PC50) 8. Jika To8 diklik, maka akan menampilkan gambar broccoli (PC51) 9. Jika To9 diklik, maka akan menampilkan gambar onion (PC52) 10. Jika To10 diklik, maka akan menampilkan gambar cabbage (PC53)

	To10:Tombol "cabbage"	11. Jika To11 diklik, maka akan menampilkan gambar cucumber (PC54)
	To11:Tombol "cucumber"	12. Jika To12 diklik, maka akan menampilkan gambar spinach (PC55)
	To12:Tombol "spinach"	13. Jika To13 diklik, maka akan menampilkan gambar paprika (PC56)
	To13:Tombol "paprika"	14. Jika To14 diklik, maka akan menampilkan gambar potato (PC57)
	To14:Tombol "potato"	15. Jika To15 diklik, maka akan menampilkan gambar corn (PC58)
	To15:Tombol "corn"	16. Jika To16 diklik, maka akan menampilkan gambar tomato (PC59)
	To16:Tombol "tomato"	

No papan cerita : PC(12)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

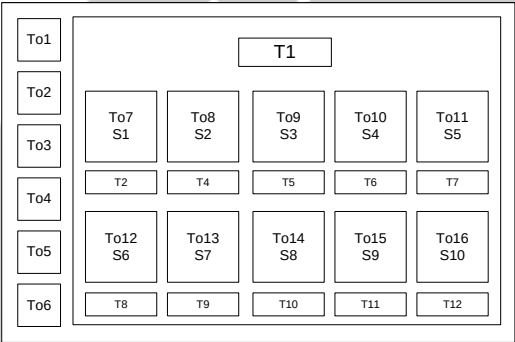
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Animal	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	S1 :Suara "mouse" S2 :Suara "dog" S3 :Suara "elephant" S4 :Suara "frog" S5 :Suara "bird" S6 :Suara "penguin" S7 :Suara "lion" S8 :Suara "duck" S9 :Suara "fox" S10:Suara "cat" T1 :Teks "Animal" T2 :Teks "mouse" T3 :Teks "dog" T4 :Teks "elephant" T5 :Teks "frog" T6 :Teks "bird" T7 :Teks "penguin" T8 :Teks "lion" T9 :Teks "duck" T10:Teks "fox" T11:Teks "cat" To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Study (PC02) 7. Jika To7 diklik, maka akan memutar suara S1 8. Jika To8 diklik, maka akan memutar suara S2 9. Jika To9 diklik, maka akan memutar suara S3 10. Jika To10 diklik, maka akan memutar suara S4 11. Jika To11 diklik, maka akan memutar suara S5 12. Jika To12 diklik, maka akan

	To4 : Tombol "Exercise"	maka akan memutar suara S6
	To5 : Tombol "Play"	13. Jika To13 diklik, maka akan
	To6 : Tombol "Back"	maka akan memutar suara S7
	To7 : Tombol "mouse"	14. Jika To14 diklik, maka akan
	To8 : Tombol "dog"	maka akan memutar suara S8
	To9 : Tombol "elephant"	15. Jika To15 diklik, maka akan
	To10 : Tombol "frog"	maka akan memutar suara S9
	To11 : Tombol "bird"	16. Jika To16 diklik, maka akan
	To12 : Tombol "penguin"	maka akan memutar suara S10
	To13 : Tombol "lion"	
	To14 : Tombol "duck"	
	To15 : Tombol "fox"	
	To16 : Tombol "cat"	

No papan cerita : PC(13)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

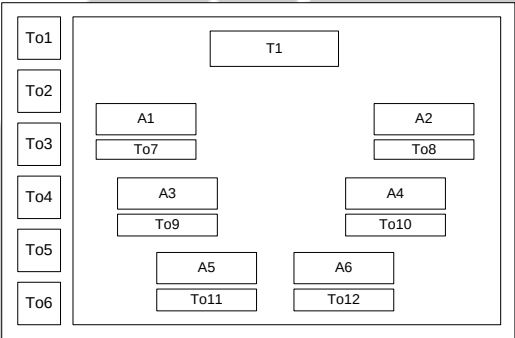
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Transportation	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Transportation" A1 :Animasi Plane A2 :Animasi Helicopter A3 :Animasi Car A4 :Animasi Bus A5 :Animasi Ship A6 :Animasi Train To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Plane" To8 :Tombol "Helicopter" To9 :Tombol "Bus" To10:Tombol "Car" To11:Tombol "Ship" To12:Tombol "Train"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Study (PC02) 7. Jika To7 diklik, maka akan menampilkan animasi plane 8. Jika To8 diklik, maka akan menampilkan animasi helicopter 9. Jika To9 diklik, maka akan menampilkan animasi bus 10. Jika To10 diklik, maka akan menampilkan animasi car 11. Jika To11 diklik, maka akan menampilkan animasi ship 12. Jika To12 diklik, maka akan menampilkan animasi train

		animasi ship 12. Jika Tol2 diklik, maka akan menampilkan animasi train
--	--	--



No papan cerita : PC(14)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

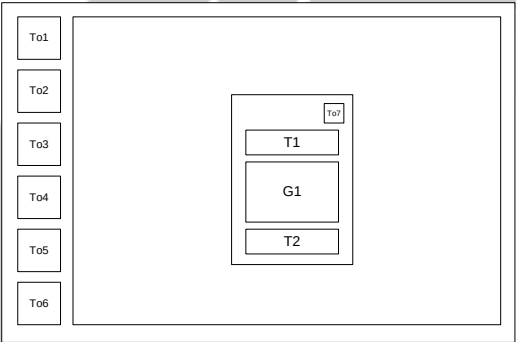
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - A	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Aa" T2 :Teks "Axe" G1 :Gambar axe To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(15)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

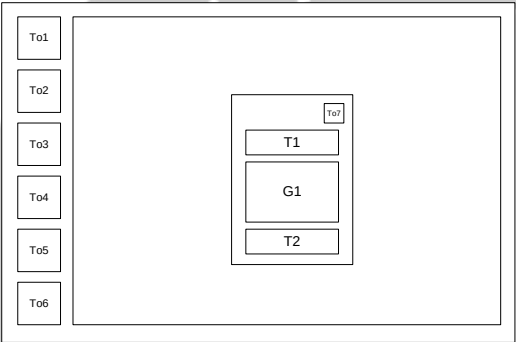
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - B	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Bb" T2 :Teks "bread" G1 :Gambar bread To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(16)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

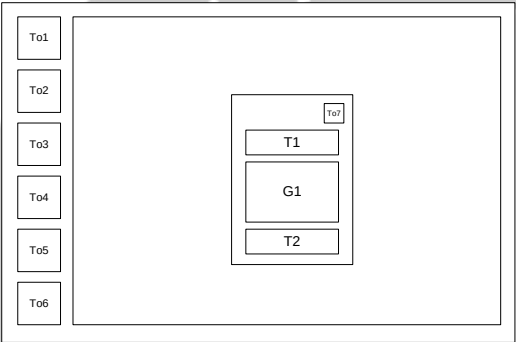
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - C	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Cc" T2 :Teks "crown" G1 :Gambar crown To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(17)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

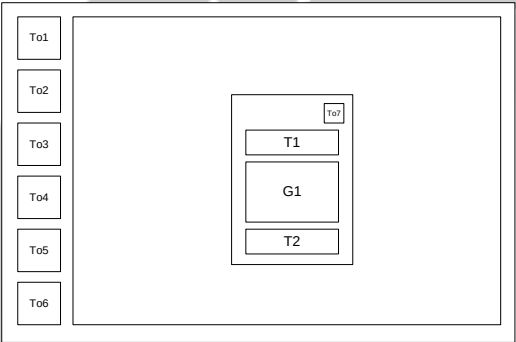
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - D	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Dd" T2 :Teks "door" G1 :Gambar door To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(18)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

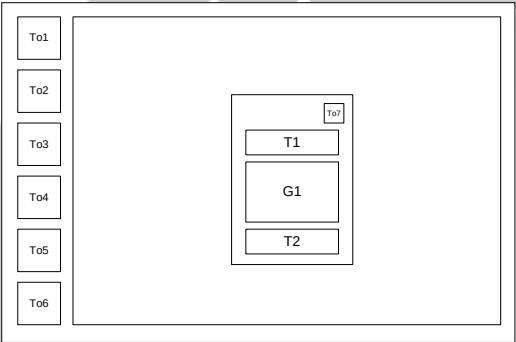
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - E	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "E" T2 :Teks "eraser" G1 :Gambar eraser To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(19)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

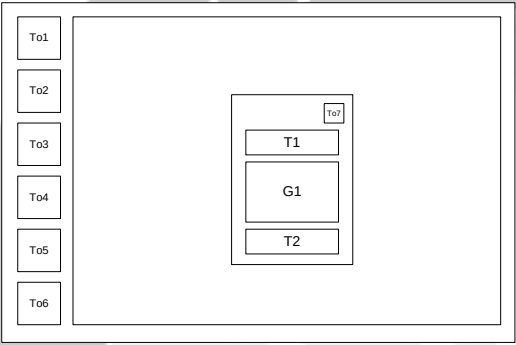
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - F	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Ff" T2 :Teks "fire" G1 :Gambar fire To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(20)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

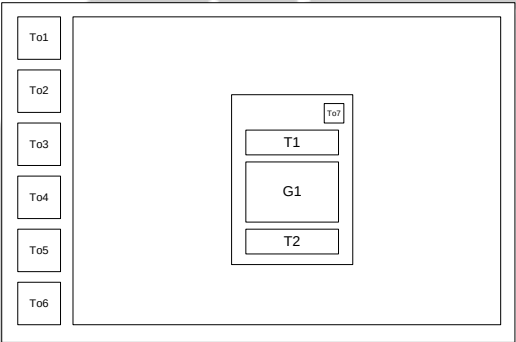
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - G	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Gg" T2 :Teks "globe" G1 :Gambar globe To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(21)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

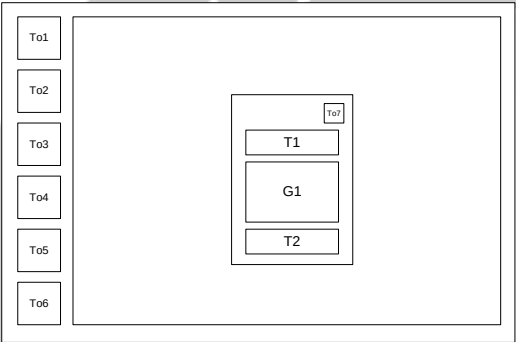
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - H	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Hh" T2 :Teks "heart" G1 :Gambar heart To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(22)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

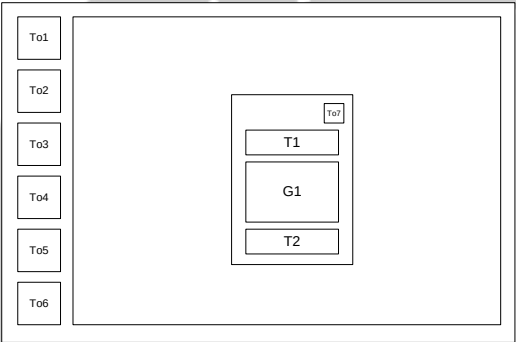
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Alphabet - I	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Ii" T2 :Teks "ice cream" G1 :Gambar ice cream To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(23)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

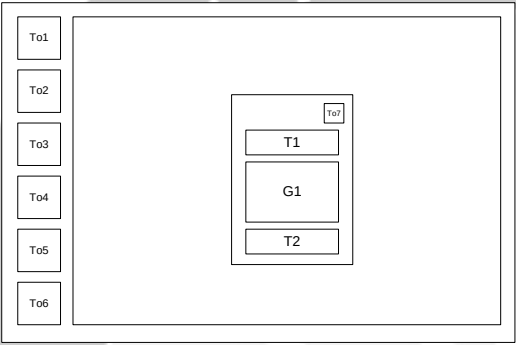
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - J	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Jj" T2 :Teks "jelly" G1 :Gambar jelly To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(24)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

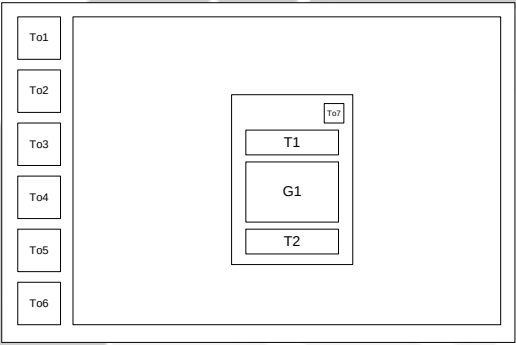
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Alphabet - K	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Kk" T2 :Teks "kite" G1 :Gambar kite To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(25)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

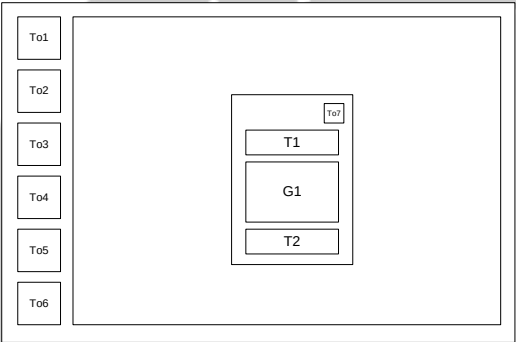
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Alphabet - L	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Ll" T2 :Teks "lollipop" G1 :Gambar lollipop To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(26)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

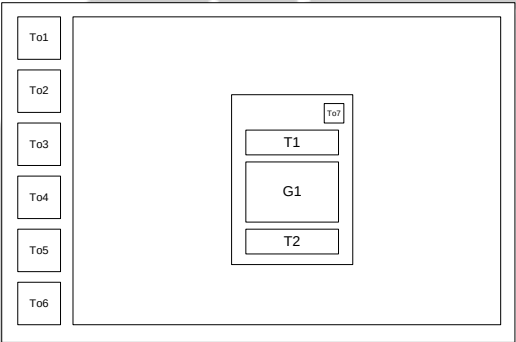
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - M	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Mm" T2 :Teks "milk" G1 :Gambar milk To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(27)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

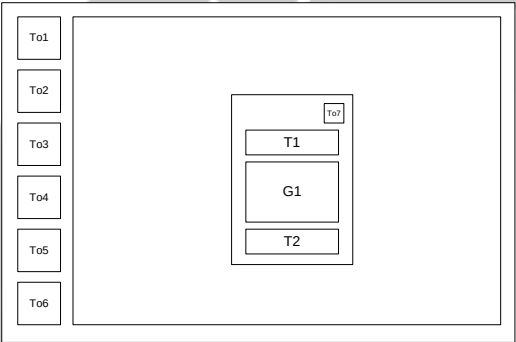
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Alphabet - N	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Nn" T2 :Teks "necklace" G1 :Gambar necklace To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(28)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

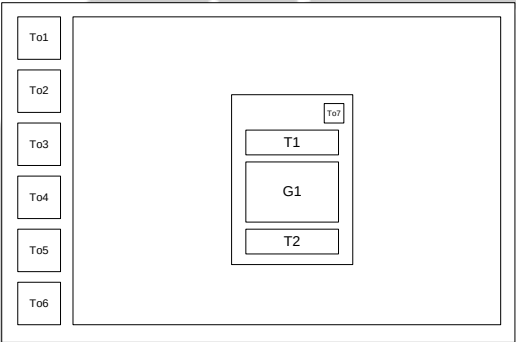
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - O	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Oo" T2 :Teks "oil" G1 :Gambar oil To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(29)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

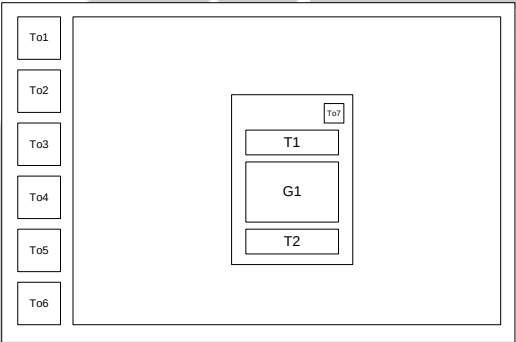
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - P	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Pp" T2 :Teks "popcorn" G1 :Gambar popcorn To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(30)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

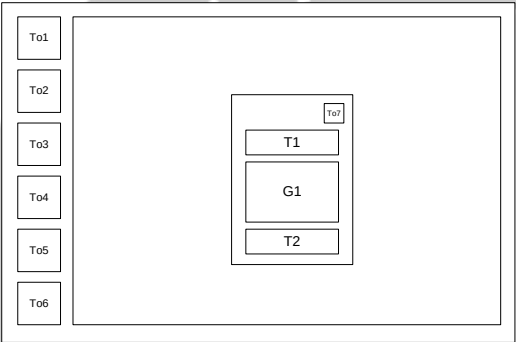
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - Q	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Qq" T2 :Teks "queen" G1 :Gambar queen To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(31)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

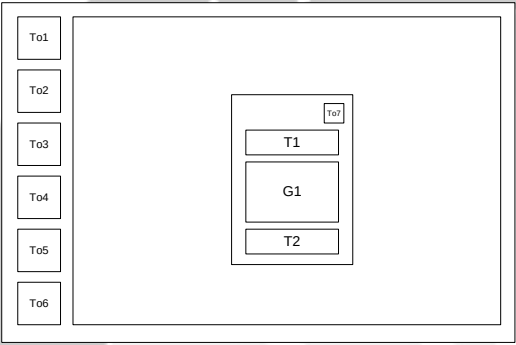
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Alphabet - R	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Rr" T2 :Teks "rice" G1 :Gambar rice To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(32)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

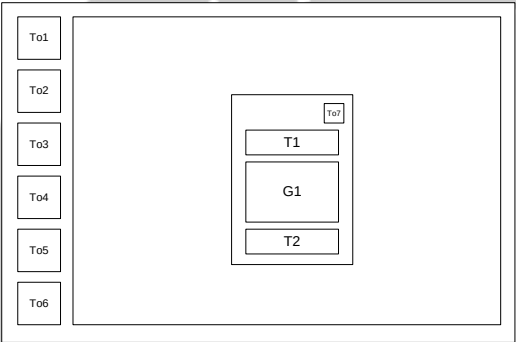
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Alphabet - S	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Ss" T2 :Teks "skirt" G1 :Gambar skirt To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(33)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

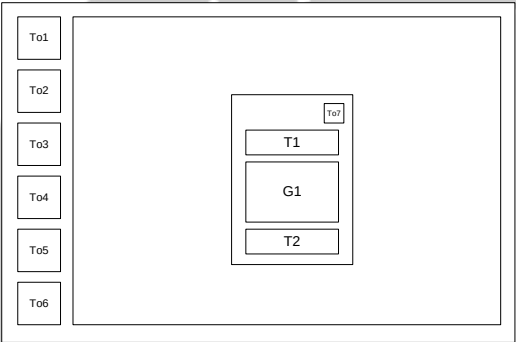
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - T	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Tt" T2 :Teks "tween" G1 :Gambar tween To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(34)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

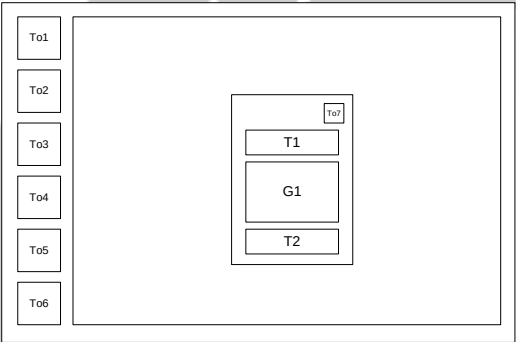
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Alphabet - U	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Uu" T2 :Teks "umbrella" G1 :Gambar umbrella To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(35)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

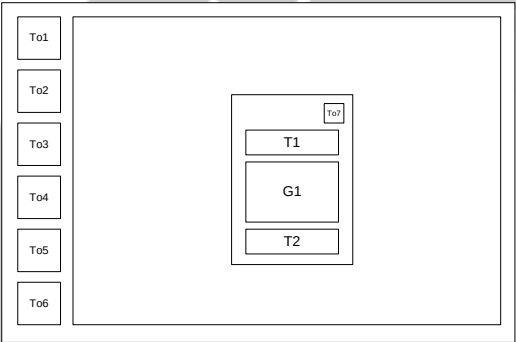
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - V	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Vv" T2 :Teks "violin" G1 :Gambar violin To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(36)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

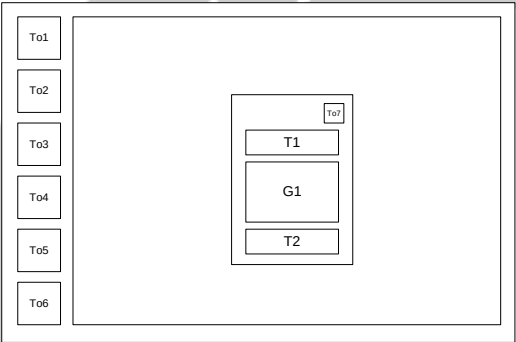
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - W	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Ww" T2 :Teks "witch" G1 :Gambar witch To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(37)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

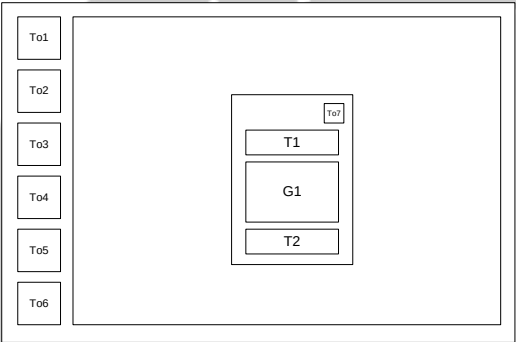
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Alphabet - X	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Xx" T2 :Teks "xylophone" G1 :Gambar xylophone To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(38)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

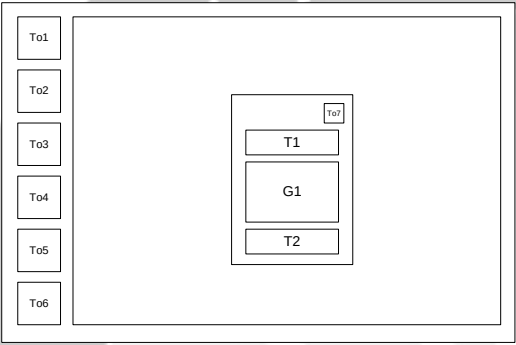
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Alphabet - Y	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Yy" T2 :Teks "yoyo" G1 :Gambar yoyo To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(39)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

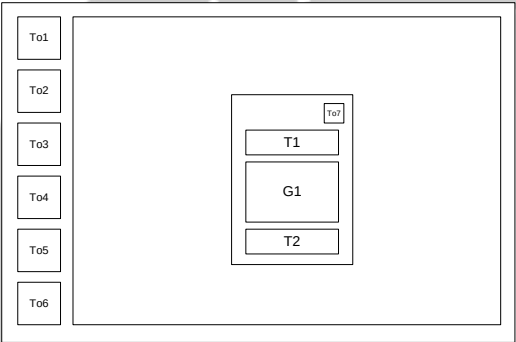
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Alphabet - Z	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "Zz" T2 :Teks "zoo" G1 :Gambar zoo To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Alphabet (PC06) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Alphabet (PC06)

No papan cerita : PC(40)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

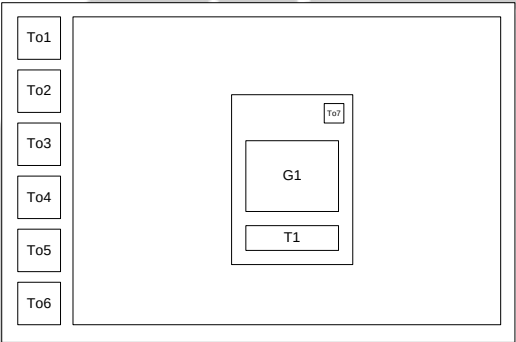
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Fruit - mango	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "mango" G1 :Gambar mango To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Fruit (PC10) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Fruit (PC10)

No papan cerita : PC(41)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

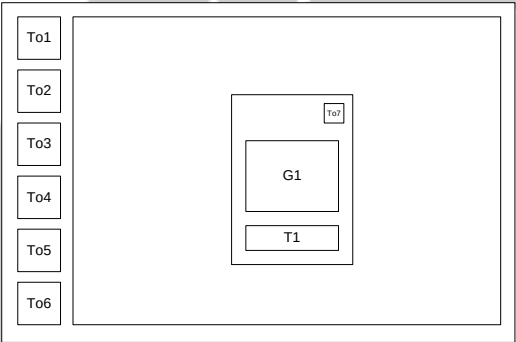
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Fruit - grape	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "grape" G1 :Gambar grape To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Fruit (PC10) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Fruit (PC10)

No papan cerita : PC(42)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

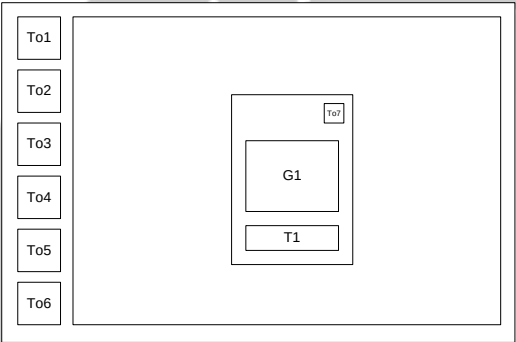
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Fruit - orange	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "orange" G1 :Gambar orange To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Fruit (PC10) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Fruit (PC10)

No papan cerita : PC(43)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

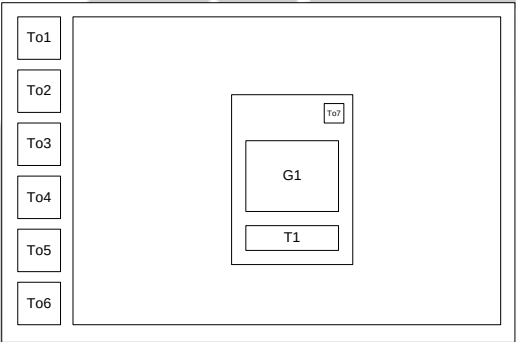
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Fruit - strawberry	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "strawberry" G1 :Gambar strawberry To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Fruit (PC10) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Fruit (PC10)

No papan cerita : PC(44)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

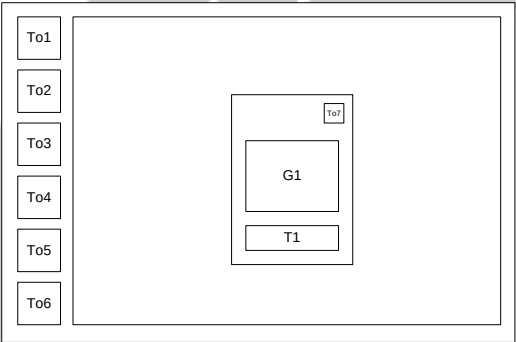
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Fruit - watermelon	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "watermelon" G1 :Gambar watermelon To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Fruit (PC10) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Fruit (PC10)

No papan cerita : PC(45)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

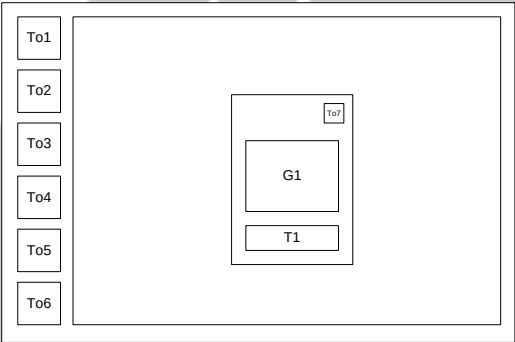
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Fruit - pineapple	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "pineapple" G1 :Gambar pineapple To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Fruit (PC10) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Fruit (PC10)

No papan cerita : PC(46)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

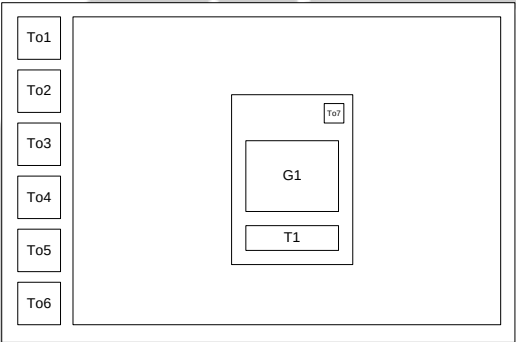
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Fruit - melon	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "melon" G1 :Gambar melon To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Fruit (PC10) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Fruit (PC10)

No papan cerita : PC(47)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

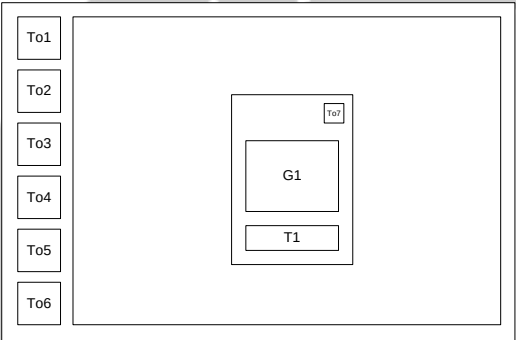
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Fruit - banana	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "banana" G1 :Gambar banana To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Fruit (PC10) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Fruit (PC10)

No papan cerita : PC(48)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

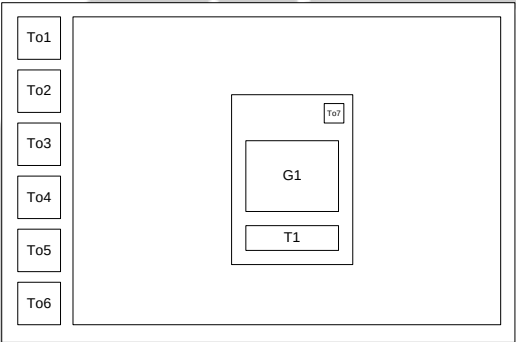
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Fruit - apple	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "apple" G1 :Gambar apple To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Fruit (PC10) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Fruit (PC10)

No papan cerita : PC(49)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

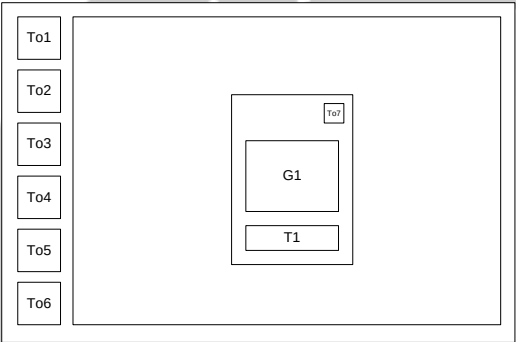
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Fruit - papaya	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "papaya" G1 :Gambar papaya To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Fruit (PC10) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Fruit (PC10)

No papan cerita : PC(50)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

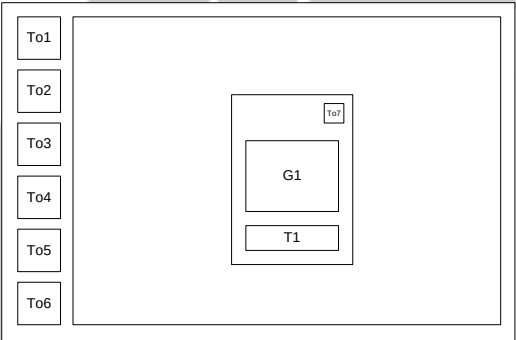
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Vegetable - carrot	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "carrot" G1 :Gambar carrot To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Vegetable (PC11) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Vegetable (PC11)

No papan cerita : PC(51)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

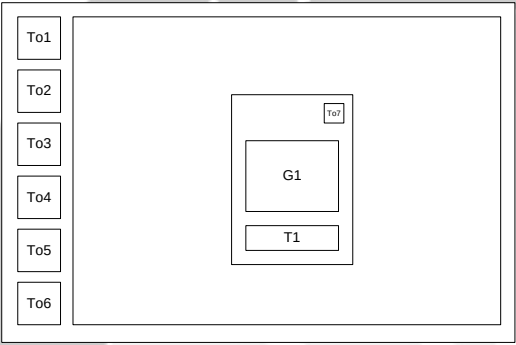
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Vegetable - broccoli	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "broccoli" G1 :Gambar broccoli To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Vegetable (PC11) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Vegetable (PC11)

No papan cerita : PC(52)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Vegetable - onion	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "onion" G1 :Gambar onion To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Vegetable (PC11) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Vegetable (PC11)

No papan cerita : PC(53)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

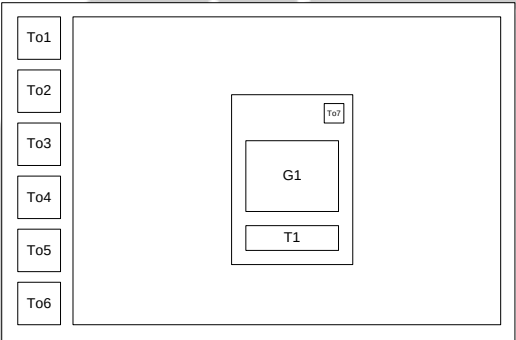
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Vegetable - cabbage	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "cabbage" G1 :Gambar cabbage To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Vegetable (PC11) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Vegetable (PC11)

No papan cerita : PC(54)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

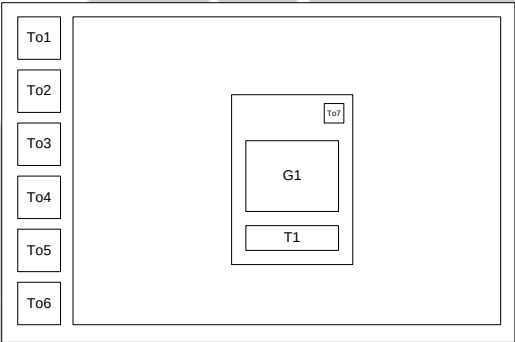
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Vegetable - cucumber	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "cucumber" G1 :Gambar cucumber To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Vegetable (PC11) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Vegetable (PC11)

No papan cerita : PC(55)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

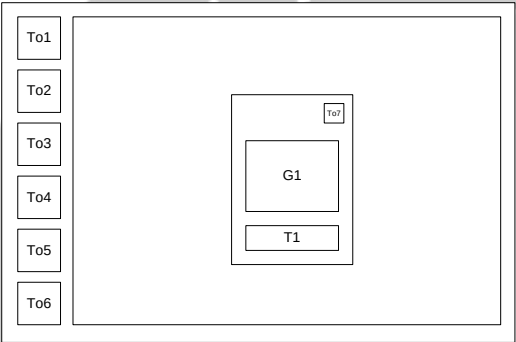
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Vegetable - spinach	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "spinach" G1 :Gambar spinach To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Vegetable (PC11) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Vegetable (PC11)

No papan cerita : PC(56)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

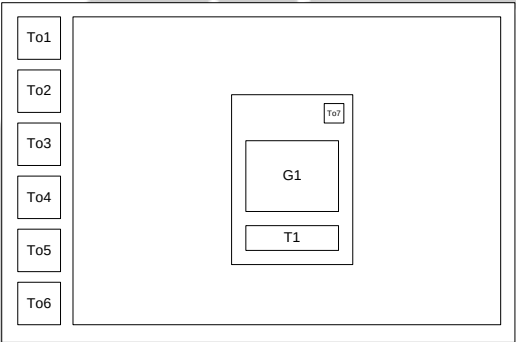
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Vegetable - paprika	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "paprika" G1 :Gambar paprika To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Vegetable (PC11) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Vegetable (PC11)

No papan cerita : PC(57)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

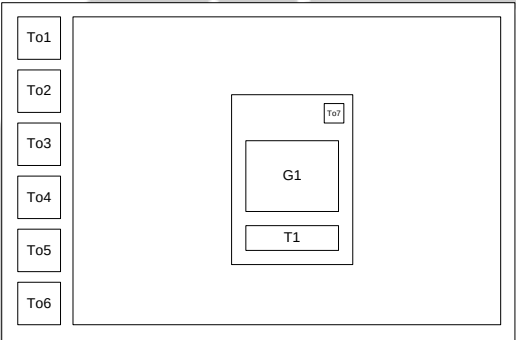
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Vegetable - potato	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "potato" G1 :Gambar potato To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Vegetable (PC11) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Vegetable (PC11)

No papan cerita : PC(58)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

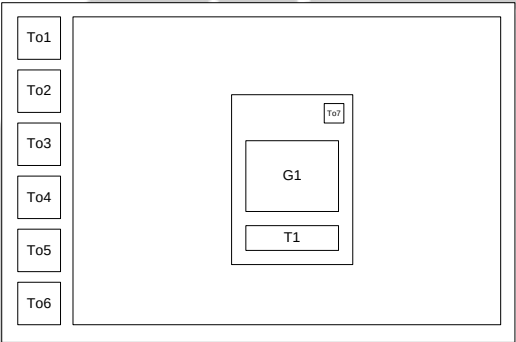
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Vegetable - corn	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "corn" G1 :Gambar corn To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Vegetable (PC11) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Vegetable (PC11)

No papan cerita : PC(59)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

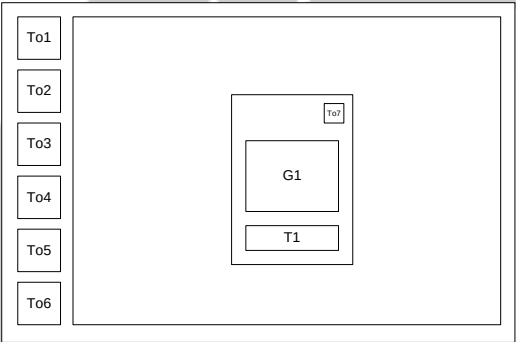
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Vegetable - tomato	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks "tomato" G1 :Gambar tomato To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Close2"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Vegetable (PC11) 7. Jika To7 diklik, maka akan kembali ke halaman Vegetable (PC11)

No papan cerita : PC(60)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

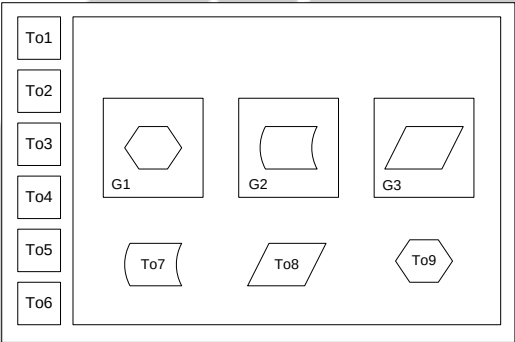
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Match Shape	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 :Gambar (Frame) 1 G2 :Gambar (Frame) 2 G3 :Gambar (Frame) 3 G4 :Gambar (Frame) 4 To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Shape1" To8 :Tombol "Shape2" To9 :Tombol "Shape3"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Play (PC04) 7. Jika To7 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat Gambar Frame (G1-G3) 8. Jika To8 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat Gambar Frame (G1-G3) 9. Jika To9 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat Gambar Frame (G1-G3)

No papan cerita : PC(61)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak
TK Berbasis Multimedia (ALERIS)

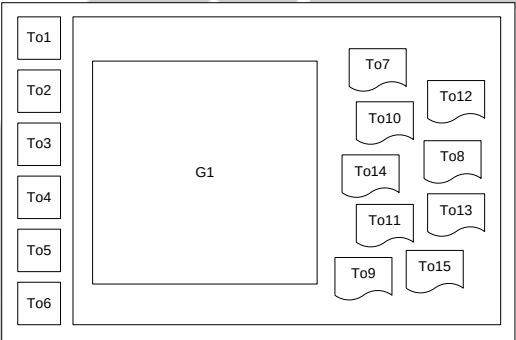
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Puzzle	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 :Gambar tempat Puzzle To1 :Tombol "Close" To2 :Tombol "Home" To3 :Tombol "Study" To4 :Tombol "Exercise" To5 :Tombol "Play" To6 :Tombol "Back" To7 :Tombol "Piece1" To8 :Tombol "Piece2" To9 :Tombol "Piece3" To10:Tombol "Piece4" To11:Tombol "Piece5" To12:Tombol "Piece6" To13:Tombol "Piece7" To14:Tombol "Piece8" To15:Tombol "Piece9"	1. Jika To1 diklik, maka akan keluar dari program 2. Jika To2 diklik, maka akan menuju ke halaman Main Menu (PC01) 3. Jika To3 diklik, maka akan menuju ke halaman Study (PC02) 4. Jika To4 diklik, maka akan menuju ke halaman Exercise (PC03) 5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke halaman Play (PC04) 6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke halaman sebelumnya yaitu Play (PC04) 7. Jika To7 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat Gambar G1 8. Jika To8 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat Gambar G1 9. Jika To9 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat Gambar G1 10. Jika To10 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat Gambar G1 11. Jika To11 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat Gambar G1

		12. Jika To12 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat Gambar G1 13. Jika To13 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat Gambar G1 14. Jika To14 diklik, maka akan dapat di-drag ke tempat Gambar G1
--	--	--



PDHUPL

PERENCANAAN, DESKRIPSI, DAN HASIL UJI

PERANGKAT LUNAK

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BAGI ANAK TK BERBASIS MULTIMEDIA
(ALERIS)

Disusun oleh:

STEFANY SUTANTO

06 07 04880

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2010

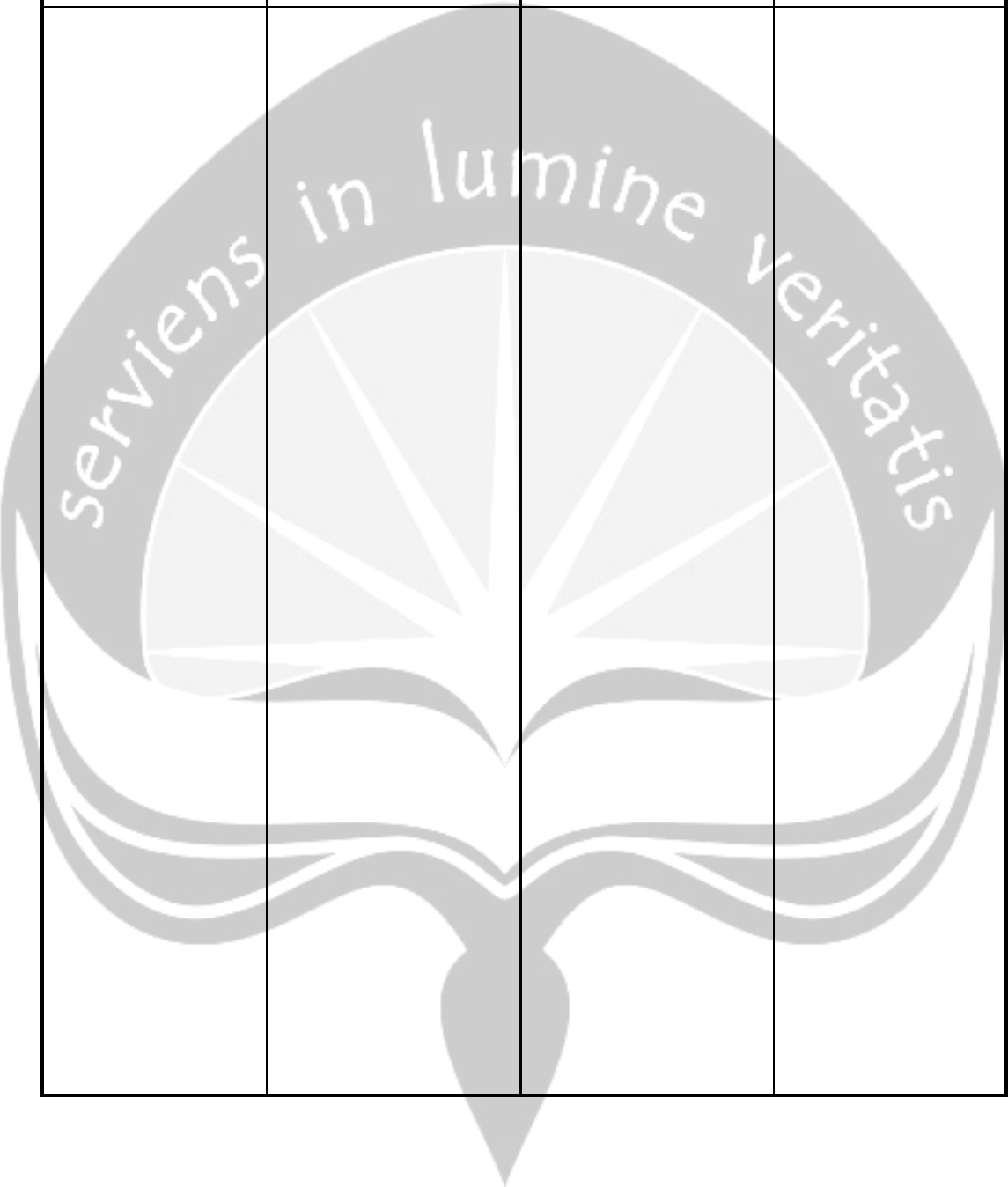
	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>PDHUPL-ALERIS</i>		1/19
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan Pembuatan Dokumen	6
1.2	Deskripsi Umum Sistem	6
1.3	Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)	7
1.4	Definisi dan Singkatan	7
1.5	Dokumen Referensi	8
2	Lingkungan Pengujian	8
2.1	Perangkat Lunak Pengujian	8
2.2	Perangkat Keras Pengujian	8
2.3	Sumber Daya Manusia	8
2.4	Prosedur Umum Pengujian	9
3	Identifikasi dan Rencana Pengujian	10
4	Deskripsi dan Hasil Uji	11
4.1	Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Pengguna .	11

Daftar Gambar

Tabel 1.1 Definisi dan Singkatan	7
Tabel 3.1 Identifikasi Pengujian	10
Tabel 4.1 Deskripsi dan Hasil Pengujian	16



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen PDHUPL-ALERIS ini adalah dokumen yang berisi perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak yang spesifikasi terdapat pada dokumen SKPL-ALERIS. Selanjutnya dokumen PDHUPL-ALERIS ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap ALERIS. PDHUPL-ALERIS ini juga akan digunakan untuk menguji keseluruhan sistem ALERIS.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

ALERIS (Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK Berbasis Multimedia) merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu anak-anak TK (Taman Kanak-Kanak) dalam mempelajari Bahasa Inggris. Aplikasi ini meliputi pemberian materi dalam Bahasa Inggris, beberapa latihan soal menyangkut materi yang telah diberikan dan beberapa permainan bagi anak-anak.

Perangkat Lunak ALERIS dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pembelajaran materi Bahasa Inggris.
2. Memberikan latihan soal sebagai evaluasi belajar.
3. Memberikan beberapa game (permainan).
4. Memberikan informasi tentang ALERIS.

1.3 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen PDHUPL-ALERIS ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut:

Bagian 1. Pendahuluan

- 1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen
- 1.2 Deskripsi Umum Sistem
- 1.3 Deskripsi Dokumen atau Ikhtisar
- 1.4 Definisi dan Singkatan
- 1.5 Dokumen Referensi

Bagian 2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

- 2.1. Perangkat Lunak Pengujian
- 2.2. Perangkat Keras Pengujian
- 2.3. Material Pengujian
- 2.4. Sumber Daya Manusia
- 2.5. Prosedur Umum
 - 2.5.1. Pengenalan dan Latihan
 - 2.5.2. Persiapan Awal
 - 2.5.2.1. Persiapan Prosedural
 - 2.5.2.2. Persiapan Perangkat Keras
 - 2.5.2.3. Persiapan Perangkat Lunak
 - 2.5.3. Pelaksanaan
 - 2.5.4. Pelaporan Hasil

Bagian 3. Identifikasi dan Rencana Pengujian

Bagian 4. Deskripsi dan Hasil uji

- 4.1. Identifikasi Kelas Pengujian
 - 4.1.1. Identifikasi Butir Pengujian

1.4 Definisi dan Singkatan

Tabel 1.1 Definisi dan Singkatan

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari

	perangkat lunak yang akan dikembangkan.
ALERIS	Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK Berbasis Multimedia
DFD	Data Flow Diagram merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari input menjadi output.

1.5 Dokumen Referensi

1. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ALERIS, Stefany Sutanto.
2. Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ALERIS, Stefany Sutanto.

2 Lingkungan Pengujian

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat Lunak Pengujian tersebut berupa: Windows (XP/Vista/7) dari Microsoft sebagai sistem operasi.

2.2 Perangkat Keras Pengujian

Perangkat Lunak Pengujian tersebut berupa:

1. Komputer/ Laptop, dengan 1 GB RAM
2. Mouse
3. Speaker

2.3 Sumber Daya Manusia

Sumber daya pengujian ini berupa:

1. Tester → terdiri dari 30 orang dengan spesifikasi siswa TK, guru TK hingga orang tua siswa TK.

2. Penguji → terdiri dari 2 orang yaitu penguji 1 orang dan mahasiswa pembuat sistem.

2.4 Prosedur Umum Pengujian

2.4.1 Pengenalan dan Pelatihan

Pengenalan dan Pelatihan Perangkat Lunak APBJ ini dilakukan sebelum uji coba implementasi.

2.4.2 Persiapan Awal

Prosedural pengujian akan diawali dengan pengajuan projek program dan laporan kepada Dosen pembimbing.

2.4.2.1 Persiapan Prosedural

2.4.2.2 Persiapan Perangkat Keras

Persiapan perangkat keras berupa : Komputer/ Laptop dengan 1 GB RAM dengan sebuah speaker.

2.4.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

1. Perangkat Lunak APBJ disiapkan.
2. Install perangkat lunak tool penguji ke dalam komputer.
3. Siapkan listing modul apa saja yang akan diuji.

2.4.3 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian akan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu pengujian unit (modul-modul kecil) dan pengujian sistem secara keseluruhan.

3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

Tabel 3.1 Identifikasi Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian Antarmuka Pengguna	Halaman Intro		PDHUPL-ALERIS-000-01	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Main Menu		PDHUPL-ALERIS-000-02	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Study	SKPL-ALERIS-001	PDHUPL-ALERIS-001	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Study-Alphabet	SKPL-ALERIS-001-01	PDHUPL-ALERIS-001-01	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Study-Number	SKPL-ALERIS-001-02	PDHUPL-ALERIS-001-02	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Study-Color	SKPL-ALERIS-001-03	PDHUPL-ALERIS-001-03	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Study-Body	SKPL-ALERIS-001-04	PDHUPL-ALERIS-001-04	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Study-Fruit	SKPL-ALERIS-001-05	PDHUPL-ALERIS-001-05	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Study-Vegetable	SKPL-ALERIS-001-06	PDHUPL-ALERIS-001-06	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Study-Animal	SKPL-ALERIS-001-07	PDHUPL-ALERIS-001-07	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Study-Transportation	SKPL-ALERIS-001-08	PDHUPL-ALERIS-001-08	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Exercise	SKPL-ALERIS-002	PDHUPL-ALERIS-002	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Play	SKPL-ALERIS-003	PDHUPL-ALERIS-003	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Play-Match Shape	SKPL-ALERIS-003-01	PDHUPL-ALERIS-003-01	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman Play-Puzzle	SKPL-ALERIS-003-02	PDHUPL-ALERIS-003-02	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010
	Halaman About	SKPL-ALERIS-004	PDHUPL-ALERIS-004	Pengujian Unit	Black Box	Oktober -2010

4 Deskripsi dan Hasil Uji

4.1 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Pengguna

4.1.1 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Intro- (PDHUPL ALERIS-000-01)

Butir pengujian ini menampilkan halaman Intro dari aplikasi ALERIS. Di dalam halaman ini terdapat sebuah tombol Go untuk menuju ke halaman selanjutnya yaitu halaman Main Menu.

4.1.2 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Main Menu- (PDHUPL-ALERIS-000-02)

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman main menu dari aplikasi ALERIS. Di dalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk navigasi ke halaman Study, Exercise, Play dan About.

4.1.3 Identifikasi Butir Pengujian Halaman - Study (PDHUPL ALERIS-001)

Butir pengujian ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap halaman Study dari aplikasi ALERIS dengan menekan tombol Study pada halaman main menu. Di dalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk navigasi ke halaman Alphabet, Number, Color, Body, Fruit, Vegetable, Animal dan Transportation.

4.1.3.1 Identifikasi Butir Pengujian Halaman - Study - Alphabet (PDHUPL ALERIS-001-01)

Butir pengujian ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap halaman Study - Alphabet dari aplikasi ALERIS dengan menekan tombol Alphabet pada halaman Study. Di dalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk

menampilkan animasi alphabet dari A-Z dalam Bahasa Inggris.

4.1.3.2 Identifikasi Butir Pengujian Halaman - Study - Number (PDHUPL ALERIS-001-02)

Butir pengujian ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap halaman Study - Number dari aplikasi ALERIS dengan menekan tombol Number pada halaman Study. Di dalam halaman ini terdapat 3 tombol navigasi yaitu Previous, Play dan Next.

4.1.3.3 Identifikasi Butir Pengujian Halaman - Study - Color (PDHUPL ALERIS-001-03)

Butir pengujian ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap halaman Study - Color dari aplikasi ALERIS dengan menekan tombol Color pada halaman Study. Di dalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan animasi 10 macam warna dalam Bahasa Inggris.

4.1.3.4 Identifikasi Butir Pengujian Halaman - Study - Body (PDHUPL ALERIS-001-04)

Butir pengujian ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap halaman Study - Body dari aplikasi ALERIS dengan menekan tombol Body pada halaman Study. Di dalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan animasi 12 nama organ tubuh manusia dalam Bahasa Inggris.

4.1.3.5 Identifikasi Butir Pengujian Halaman - Study - Fruit (PDHUPL ALERIS-001-05)

Butir pengujian ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap halaman Study - Fruit dari aplikasi

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL – ALERIS	12/ 19
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

ALERIS dengan menekan tombol Fruit pada halaman Study. Di dalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan animasi 10 macam nama buah-buahan dalam Bahasa Inggris.

4.1.3.6 Identifikasi Butir Pengujian Halaman - Study - Vegetable (PDHUPL ALERIS-001-06)

Butir pengujian ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap halaman Study - Vegetable dari aplikasi ALERIS dengan menekan tombol Vegetable pada halaman Study. Di dalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan animasi 10 macam nama sayuran dalam Bahasa Inggris.

4.1.3.7 Identifikasi Butir Pengujian Halaman - Study - Animal (PDHUPL ALERIS-001-07)

Butir pengujian ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap halaman Study - Animal dari aplikasi ALERIS dengan menekan tombol Animal pada halaman Study. Di dalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan animasi 10 macam nama hewan dalam Bahasa Inggris.

4.1.3.8 Identifikasi Butir Pengujian Halaman - Study - Transportation (PDHUPL ALERIS-001-08)

Butir pengujian ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap halaman Study - Transportation dari aplikasi ALERIS dengan menekan tombol Fruit pada halaman Study. Di dalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan animasi 10 macam nama alat transportasi dalam Bahasa Inggris.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL – ALERIS	13/ 19
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.4 Identifikasi Butir Pengujian Halaman - Exercise (PDHUPL ALERIS-002)

Butir pengujian ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap halaman Exercise dengan menekan tombol Exercise pada halaman Main menu. Di dalam halaman ini terdapat 4 tombol jawaban yang dapat di-drag ke kotak tempat jawaban yang disediakan.

4.1.5 Identifikasi Butir Pengujian Halaman - Play (PDHUPL ALERIS-003)

Butir pengujian ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap halaman Play dengan menekan tombol Play pada halaman Main Menu. Di halaman ini terdapat 2 buah tombol navigasi untuk menuju ke halaman Match Shape dan Puzzle.

4.1.5.1 Identifikasi Butir Pengujian Halaman - Play - Match Shape (PDHUPL ALERIS-003-01)

Butir pengujian ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap halaman Play - Match Shape dengan menekan tombol Match Shape pada halaman Play. Di halaman ini terdapat 3 buah frame dan 3 buah tombol gambar yang dapat di-drag ke tempat frame.

4.1.5.2 Identifikasi Butir Pengujian Halaman - Play - Puzzle (PDHUPL ALERIS-003-02)

Butir pengujian ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap halaman Play - Puzzle dengan menekan tombol Puzzle pada halaman Play. Di halaman ini terdapat sebuah gambar dan 9 buah piece potongan puzzle. Potongan puzzle dapat di-drag ke tempat gambar.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL – ALERIS	14/ 19
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.6 Identifikasi Butir Pengujian Halaman – About (PDHUPL ALERIS-004)

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman About dengan menekan tombol About pada halaman Main menu. Di halaman ini terdapat video ALERIS (informasi sekilas mengenai perangkat lunak ALERS).



Tabel 4.1 Deskripsi dan Hasil Pengujian

Identi- fikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Di harapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Kesim- pulan
PDHUPL- ALERIS- 000-01	Pengujian Halaman Intro	Klik Tombol Go	Klik Tombol Go	Masuk ke Halaman Main Menu	Tampil Halaman Main Menu	Masuk ke Halaman Main Menu	Handal
PDHUPL- ALERIS -000-02	Pengujian Halaman Main Menu	Klik salah satu menu yang diingin- kan	Klik Tombol Study	Masuk ke Halaman Study	Tampil Halaman Study	Masuk ke Halaman Study	Handal
			Klik Tombol Exercise	Masuk ke Halaman Exercise	Tampil Halaman Exercise	Masuk ke Halaman Exercise	Handal
			Klik Tombol Play	Masuk ke Halaman Play	Tampil Halaman Play	Masuk ke Halaman Play	Handal
			Klik Tombol About	Masuk ke Halaman About	Tampil Halaman About	Masuk ke Halaman About	Handal
PDHUPL- ALERIS -001	Pengujian Halaman Study	Klik salah satu menu yang diingin- kan	Klik tombol Alphabet	Masuk ke Halaman Alphabet	Tampil Halaman Alphabet	Masuk ke Halaman Alphabet	Handal
			Klik tombol Number	Masuk ke Halaman Number	Tampil Halaman Number	Masuk ke Halaman Number	Handal
			Klik tombol Body	Masuk ke Halaman Body	Tampil Halaman Body	Masuk ke Halaman Body	Handal
			Klik tombol Color	Masuk ke Halaman Color	Tampil Halaman Color	Masuk ke Halaman Color	Handal
			Klik tombol Fruit	Masuk ke Halaman Fruit	Tampil Halaman Fruit	Masuk ke Halaman Fruit	Handal
			Klik tombol Vegetabl e	Masuk ke Halaman Vegetabl e	Tampil Halaman Vegetabl e	Masuk ke Halaman Vegetabl e	Handal
			Klik tombol Animal	Masuk ke Halaman Animal	Tampil Halaman Animal	Masuk ke Halaman Animal	Handal
			Klik tombol Transpor tation	Masuk ke Halaman Transpor tation	Tampil Halaman Transpor tation	Masuk ke Halaman Transpor tation	Handal
PDHUPL- ALERIS -001-01	Pengujian Halaman Study- Alphabet	Klik salah satu tombol alphabet yang diingin- kan	Klik Tombol a	Menampil kan Animasi Alphabet A	Menampil kan Animasi Alphabet A	Menampil kan Animasi Alphabet A	Handal

		(misal a)					
PDHUPL- ALERIS- 001-02	Pengujian Halaman Study- Number	Klik salah satu tombol yang diingin- kan	Klik tombol Previous	Masuk ke urutan Halaman Number sebelumn ya	Tampil Halaman Number sebelumn ya	Masuk ke urutan Halaman Number sebelumn ya	Handal
			Klik tombol Next	Masuk ke urutan Halaman Number setelahn ya	Tampil Halaman Number setelahn ya	Masuk ke urutan Halaman Number setelahn ya	Handal
			Klik tombol Play	memutar suara halaman number yang sedang ditampil kan	Memain- kan suara halaman number yang sedang ditampil kan	Memain- kan suara halaman number yang sedang ditampil kan	Handal
PDHUPL- ALERIS- -001-03	Pengujian Halaman Study- Color	Klik salah satu tombol yang diingin- kan (misal pink)	Klik tombol Pink	Menampil kan animasi halaman Pink	Menampil kan animasi halaman Pink	Menampil kan animasi halaman Pink	Handal
PDHUPL- ALERIS- -001-04	Pengujian Halaman Study- Body	Klik salah satu tombol yang diingin- kan (misal hair)	Klik tombol hair	Menampil kan animasi halamann hair	Menampil kan animasi halaman hair	Menampil kan animasi halaman hair	Handal
PDHUPL- ALERIS- -001-05	Pengujian Halaman Study- Fruit	Klik salah satu tombol yang diingin- kan (misal apple)	Klik tombol apple	Menampil kan animasi halaman apple	Menampil kan animasi halaman apple	Menampil kan animasi halaman apple	Handal
PDHUPL- ALERIS- -001-06	Pengujian Halaman Study- Vegetable	Klik salah satu tombol yang diingin- kan	Klik tombol spinach	Menampil kan animasi halaman spinach	Menampil kan animasi halaman spinach	Menampil kan animasi halaman spinach	Handal

		(misal spinach)					
PDHUPL-ALERIS-001-07	Pengujian Halaman Study-Animal	Klik salah satu tombol yang diinginkan (misal bird)	Klik tombol bird	Memutar suara bird	Memutar suara bird	Memutar suara bird	Handal
PDHUPL-ALERIS-001-08	Pengujian Halaman Study-Transportation	Klik salah satu tombol yang diinginkan (misal train)	Klik tombol train	Menampilkan animasi train	Menampilkan animasi train	Menampilkan animasi train	Handal
PDHUPL-ALERIS-002	Pengujian Halaman Exercise	Drag jawaban ke kotak tempat jawaban	Drag jawaban ke tempat yang benar	Jawaban dan gambar akan digabung menjadi sebuah gambar utuh	Jawaban dan gambar akan digabung menjadi sebuah gambar utuh	Jawaban dan gambar akan digabung menjadi sebuah gambar utuh	Handal
			Drag jawaban ke tempat yang salah	Jawaban akan kembali ke posisi semula	Jawaban akan kembali ke posisi semula	Jawaban akan kembali ke posisi semula	Handal
PDHUPL-ALERIS-003	Pengujian Halaman Play	Klik salah satu menu yang diinginkan	Klik tombol Match Shape	Masuk ke Halaman Match Shape	Tampil Halaman Match Shape	Masuk ke Halaman Match Shape	Handal
			Klik tombol Puzzle	Masuk ke Halaman Puzzle	Tampil Halaman Puzzle	Masuk ke Halaman Puzzle	Handal
PDHUPL-ALERIS-003-01	Pengujian Halaman Play-Match Shape	Drag gambar ke frame	Drag ke tempat yang benar	Gambar dan frame akan digabung menjadi sebuah gambar utuh	Gambar dan frame akan digabung menjadi sebuah gambar utuh	Gambar dan frame akan digabung menjadi sebuah gambar utuh	Handal
			Drag ke tempat yang salah	Gambar akan terletak pada posisi	Gambar akan terletak pada posisi	Gambar akan terletak pada posisi	Handal

				terakhir saat mouse dilepas	terakhir saat mouse dilepas	terakhir saat mouse dilepas	
PDHUPL- ALERIS -003-02	Pengujian Halaman Play- Puzzle	Drag piece puzzle ke gambar	Drag jawaban ke tempat yang benar	Piece puzzle akan menempel pada gambar	Piece puzzle akan menempel pada gambar	Piece puzzle akan menempel pada gambar	Handal
			Drag jawaban ke tempat yang salah	Piece puzzle akan terletak pada posisi terakhir saat mouse dilepas	Piece puzzle akan terletak pada posisi terakhir saat mouse dilepas	Piece puzzle akan terletak pada posisi terakhir saat mouse dilepas	Handal
PDHUPL- ALERIS -004	Pengujian Halaman About	Klik Tombol About	Pilihan About	Masuk ke Halaman About	Tampil Halaman About	Masuk ke Halaman About	Handal